



# Criando quadrinhos com o CorelDRAW Graphics Suite

Zazo Aguiar



## Sobre o autor

Zazo Aguiar é um artista brasileiro que iniciou sua carreira como ilustrador em publicidade. Ele criou ilustrações de desenhos animados para a *Turma da Mônica em uma Aventura no Tempo*, um filme de animação muito popular da Buena Vista no Brasil. Ele executou projetos para a Coca-Cola, Warner Bros., Globo Filmes e Disney Junior Brazil. Em 2007, o cartunista Maurício de Sousa convidou Zazo para se unir à equipe responsável pelo lançamento da história de maior sucesso editorial dos quadrinhos brasileiros *Turma da Mônica Jovem*, em que Zazo projetou personagens e trabalhou como artista de capa até a edição 77. Atualmente, Zazo é freelancer e, em seu tempo livre, trabalha em seu novo projeto de quadrinhos on-line [InGameWeTrust](http://InGameWeTrust.com).

# Criando quadrinhos com o CorelDRAW Graphics Suite

Desenhar quadrinhos requer conhecimento, habilidade e ferramentas. O artista de histórias em quadrinhos precisa saber como criar personagens e como desenhar fundos, carros, armas e outros objetos do mundo real. Além de entender de composição e perspectiva, o artista deve ter um forte senso estético para criar páginas bonitas com uma narrativa fácil de seguir. Felizmente, o CorelDRAW tem todas as ferramentas necessárias para criar quadrinhos com aparência profissional.

Neste tutorial, vou explicar como desenho personagens e cenários de histórias em quadrinhos e como adiciono painéis e outros elementos ao meu quadrinho [InGameWeTrust](#), um projeto em andamento com script e ilustrações criados por mim. Vou focar apenas no segundo painel da primeira página porque o processo de criação de todos os outros painéis do projeto é o mesmo.




Figura 1: A primeira página do meu projeto de quadrinhos InGameWeTrust



Figura 2: Segundo painel da primeira página

## Desenhando o primeiro personagem

Geralmente, eu desenho sem planejamento prévio, então, começo a desenhar o personagem à esquerda do segundo painel diretamente no CoreDRAW. Desenho o formato do rosto usando a ferramenta **Mão livre**  (F5) para criar um objeto fechado e, em seguida, preencho o formato com cor imediatamente.

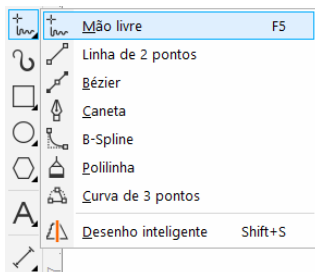



Figura 3A: O formato do rosto preenchido com cor

Em seguida, pressiono **F12** para exibir a caixa de diálogo **Caneta de contorno** e  adiciono um contorno.

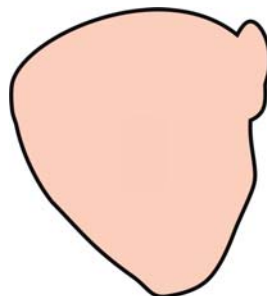



Figura 3-B: O formato do rosto com contorno adicionado

Para emular o desenho com uma caneta, transformo o contorno em um objeto usando o comando **Objeto ▶ Converter contorno em objeto** (Ctrl + Shift + Q) e, com a ferramenta **Forma**  (F10), manipulo os nós para ajustar a espessura do contorno. Posteriormente, uso este método para todas as linhas externas do rosto, corpo e cabelo do personagem.

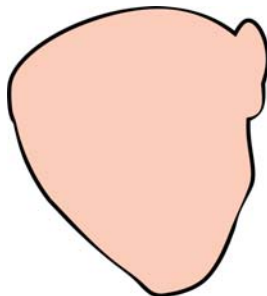
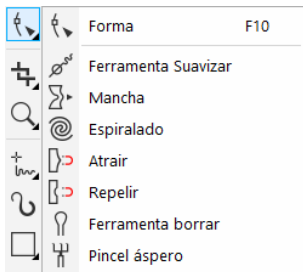


Figura 3-C: Formato do rosto preenchido com cor e contorno com espessura variável.












Em seguida, desenho as sobrancelhas, os olhos e a boca com a ferramenta **Mão livre**  (F5), dou formato a eles com a ferramenta **Forma**  (F10) e preencho-os com a cor 100% preto.



Figura 4: Desenhando e colorindo os olhos e as sobrancelhas

Quando necessário, movo objetos na ordem de empilhamento para colocá-los na frente ou atrás de outros objetos. Para fazer isso, cliço com o botão direito do mouse em um objeto, cliço em **Ordenar** e seleciono a opção desejada. Este método pode ser usado para todas as outras partes que são desenhadas separadamente.

<b>Ordenar</b>		Para <b>Frente</b> da Página	Ctrl+Início
<b>Estilos de objeto</b>		Para <b>Trás</b> da Página	Ctrl+End
<b>Estilos de cores</b>		Para frente da <b>camada</b>	Shift+PgUp
<b>Links da Internet</b>		Para trás da <b>camada</b>	Shift+PgDn
<b>Visitar hyperlink no navegador</b>		<b>Avançar um</b>	Ctrl+PgUp
<b>Impressão sobreposta do preenchimento</b>		<b>Recuar um</b>	Ctrl+PgDn
<b>Impressão sobreposta do contorno</b>		<b>Na frente de...</b>	
<b>Dicas de objeto</b>		<b>Atrás...</b>	
<b>Propriedades do objeto</b>		<b>Ordem inversa</b>	

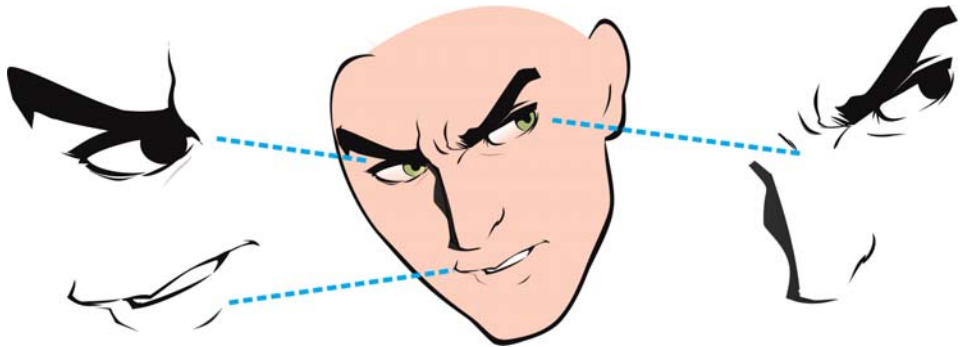




Figura 5: Todos os elementos do rosto: olhos, sobrancelhas, boca e nariz, são desenhados separadamente e depois são colocados na frente do formato do rosto.

Nota: É possível alternar o objeto selecionado pressionando a tecla **Tab**.

Novamente usando a ferramenta **Mão livre**  (F5) e a ferramenta **Forma**  (F10), desenho e dou formato às diferentes partes do cabelo, transformando cada mecha de cabelo em um objeto fechado para que possa ser facilmente preenchido com cor.

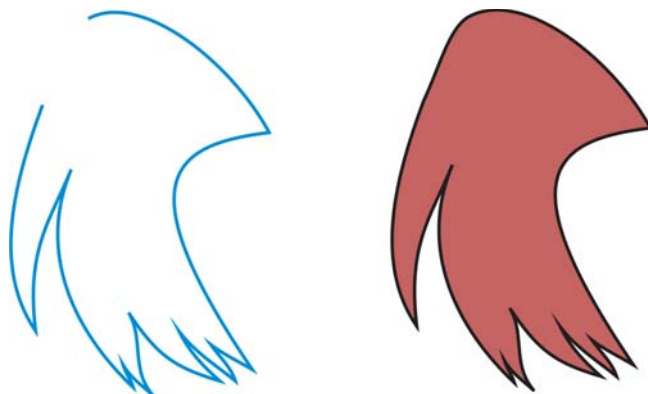


Figura 6: Uma mecha de cabelo como uma curva aberta não preenchida (esquerda). Uma mecha de cabelo como uma curva fechada preenchida (direita).

Em seguida, adiciono cada mecha ao rosto para criar o cabelo. Para transformar o cabelo em uma unidade única, agrupo todas as mechas usando o botão **Agrupar** (Ctrl+G) na barra de propriedades.

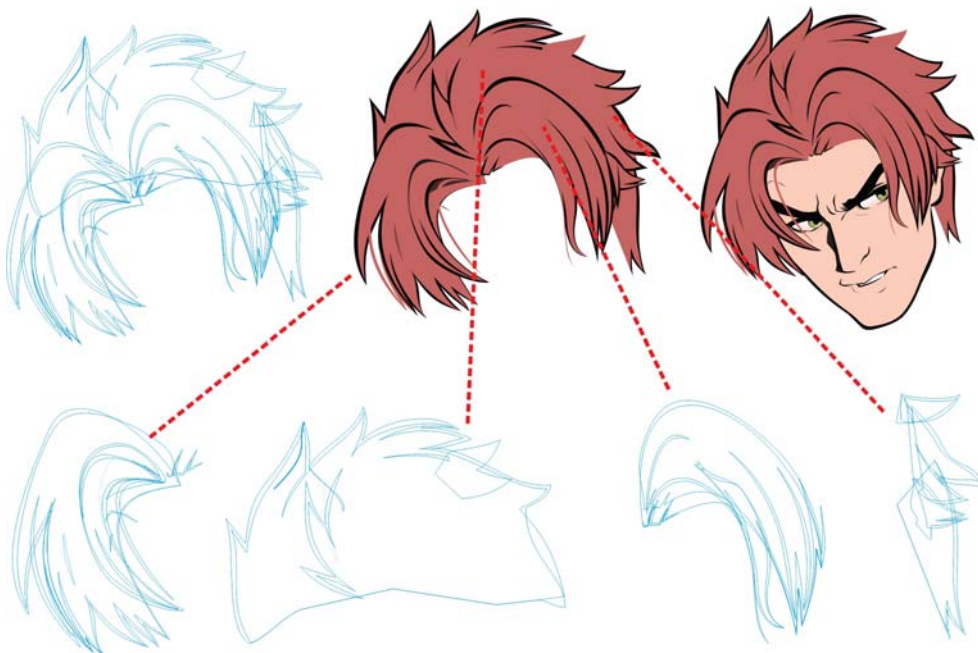




Figura 7: As mechas de cabelo são adicionadas ao rosto e agrupadas em seguida.




Para desenhar as outras partes do personagem, como o corpo e as roupas, continuo usando a ferramenta **Mão livre**  (F5) e a ferramenta **Forma**  (F10), criando objetos fechados que podem ser facilmente preenchidos com cor.

Agora que tenho um projeto claro (Figura 8), estou pronto para adicionar iluminação, profundidade e sombras.



Figura 8: Aramado do desenho (esquerda). Desenho colorido sem profundidade e iluminação (direita).

Para iluminar o rosto do personagem, duplico o formato do rosto pressionando **Ctrl + D** e preencho a cópia com uma sombra mais escura da mesma cor (Figura 9). Usando o comando **Objetos ▶ Ordenar**, coloco a cópia sobre a forma do rosto, desta vez, atrás do nariz, olhos, boca e de outros detalhes faciais. Em seguida, aplico uma transparência à cópia com a ferramenta **Transparência**,  arrastando diagonalmente para cima e da esquerda para a direita, escolhendo, assim, qual lado aparecerá iluminado (Figura 9).

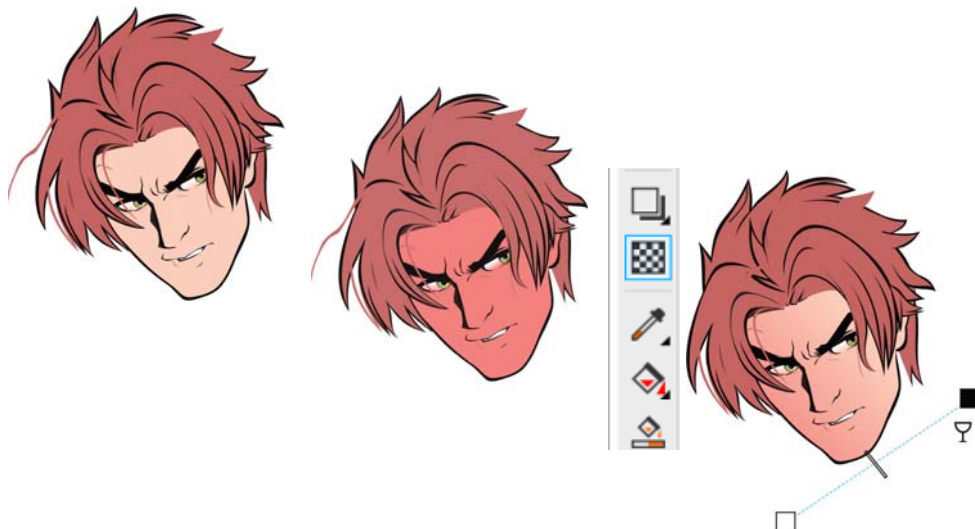





Figura 9 (da esquerda para a direita): O formato do rosto preenchido apenas com a cor de base; uma cópia do rosto é preenchida com um tom mais escuro da cor; transparência é aplicada ao rosto.

Para obter a ilusão de profundidade, desenho um círculo com a ferramenta **Elipse**  (F7) e adiciono um sombreado com a ferramenta **Sombreamento** . Escolho a ferramenta **Sombreamento** porque ela dá um efeito esfumado melhor do que a ferramenta **Transparência** .

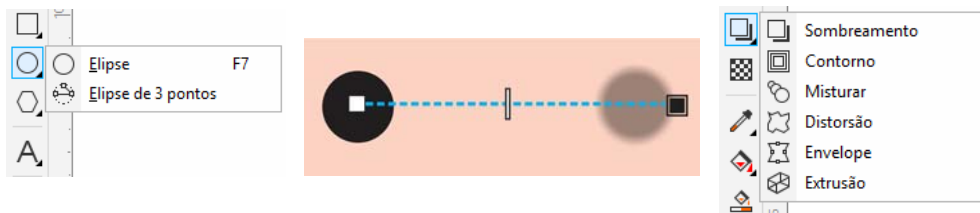


Figura 10-A: Uma elipse com um sombreado adicionado

Em vez de usar um tom escuro da cor, desta vez adiciono 10% de amarelo ao sombreado pelo seletor de cores na barra de propriedades, definindo o modo de mesclagem como Normal.

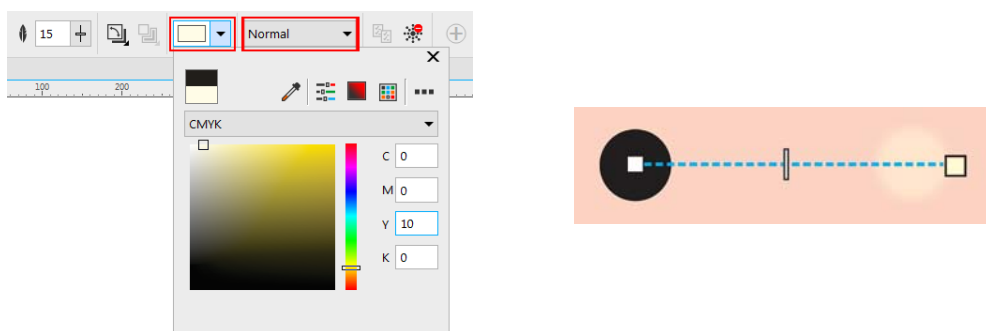


Figura 10-B: Amarelo é adicionado ao sombreado.

Quando estou satisfeito com o resultado, seleciono a elipse e cliço em **Objeto ► Separar grupo de sombreado** (Ctrl+K). Depois, excluo a elipse, deixando apenas o sombreado. Copio o sombreado e coloco as cópias no rosto (Figura 11).

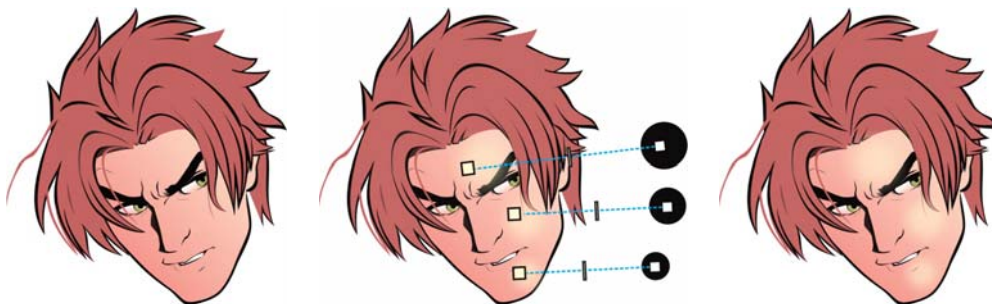


Figura 11 (da esquerda para a direita): Rosto sem iluminação; adicionando efeitos de luz com a ferramenta **Sombreamento**; resultado final

Agora que o projeto já está menos plano, vou adicionar sombras que complementam o que está faltando no efeito de iluminação, a saber, as áreas escuras não iluminadas.



Novamente usando a ferramenta **Mão livre**  (F5), crio o formato da sombra sobre as áreas não iluminadas do rosto. Geralmente, desenho sombras semelhantes àsquelas que aparecem em desenhos animados japoneses.



Figura 12-A: Um formato de sombreado é desenhado no rosto do personagem.

Com a ferramenta **Transparência**  ativa, seleciono o modo de mesclagem **Multiplicar** e cliço no botão **Transparência de fonte linear** na barra de propriedades. Depois, arrasto diagonalmente (mostrado na Figura 12) de forma semelhante à que usei para criar o efeito de iluminação mostrado na Figura 9. A sombra pode, agora, ser colocada no rosto do personagem (Figura 12).

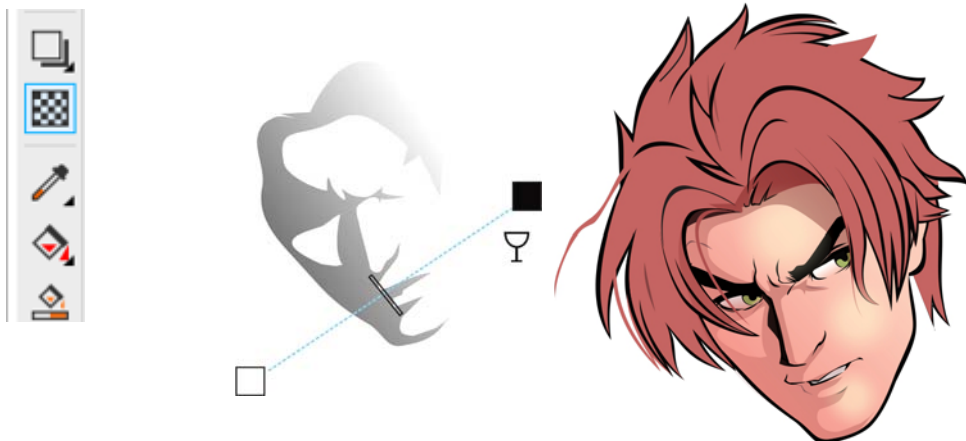
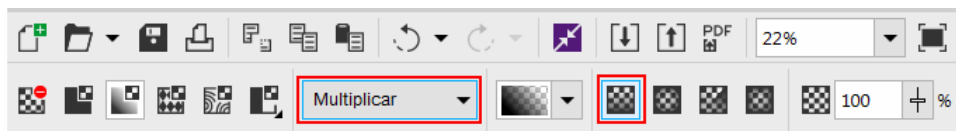


Figura 12: Usando a ferramenta **Transparência** para criar o efeito de sombra.



## Desenhando o segundo personagem

Para desenhar o segundo personagem, uso as técnicas empregadas para o primeiro personagem. O segundo personagem está segurando uma projeção holográfica que emite luz azul (Figura 13), um efeito que eu crio de maneira convincente aplicando transparências aos formatos (Figura 14).



Figura 13: O segundo personagem usa um dispositivo eletrônico que emite luz azul.



Figura 14: O efeito de luz azul é criado com a ferramenta Transparência.

Para criar as sombras (Figura 15), desenho formas e aplico transparências de modo semelhante ao processo mostrado na Figura 12.

Desta vez, preciso de duas sombras, então, desenho uma forma e a duplico. A primeira forma de sombra mostra as áreas não iluminadas. Esta é uma maneira segura de aplicar iluminação apenas a áreas específicas, sem ter que alterar o projeto original.


A segunda forma de sombra usa uma cor próxima à cor da pele e é definido para suavizar o preto mais escuro da primeira sombra e criar uma transição suave de cor entre a pele e o início da sombra (Figura 15).



*Figura 15: Uma transparência é aplicada da esquerda para a direita à forma de sombra à esquerda (1); a direção da transparência é invertida na sombra à direita (2).*

Você pode adicionar mais cópias da mesma sombra para obter um efeito de sombra mais intenso.

## Colocando os personagens no painel

Quando tiver finalizado os personagens e agrupá-los em dois grupos separados, eu os coloco na mesma cena usando o recurso PowerClip. Primeiro, desenho a caixa do painel com a ferramenta **Mão livre**  (Figura 16). Depois, seleciono os personagens, cliço neles com o botão direito do mouse, escolho **PowerClip dentro** e, quando uma seta preta aparecer, cliço na caixa (Figura 17).

Para ajustar o posicionamento do personagem, seleciono o objeto PowerClip e cliço no botão **Editar PowerClip** na barra de ferramentas flutuante que é exibida.

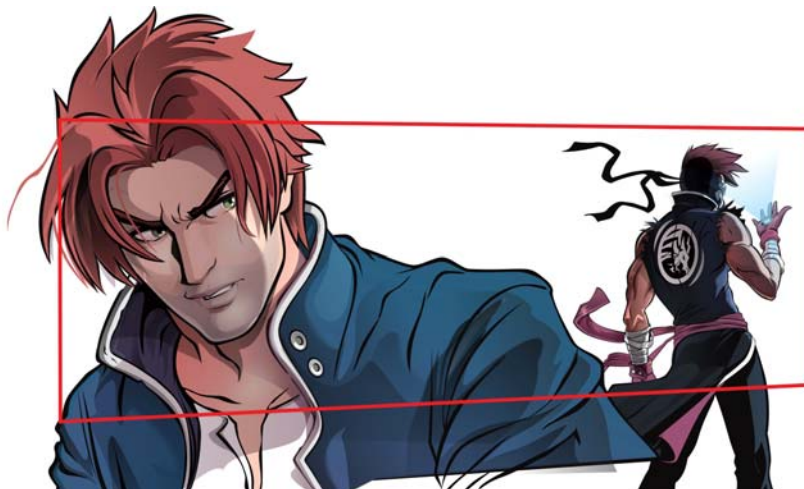


Figura 16: Os dois personagens completos e a caixa do painel em vermelho

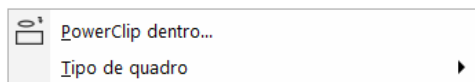


Figura 17: Os personagens são inseridos na caixa com a ajuda do recurso PowerClip.

## Posicionamento do personagem


Em seguida, coloco um filtro branco na frente do segundo personagem para que pareça que ele está atrás do primeiro personagem. Para criar o filtro branco, desenho um retângulo com a ferramenta **Retângulo** , preencho-o com branco e aplico uma transparência ao retângulo branco.




Figura 18: A linha pontilhada azul mostra o filtro branco adicionado na frente do desenho.

Para adicionar o filtro branco à caixa do painel, cliço nela com o botão direito do mouse e escolho o comando **PowerClip dentro**. O filtro branco deve ficar na frente do personagem que deve estar no fundo, então, eu uso o comando **Objeto ► Ordenar** para colocar o filtro entre os personagens.



Figura 19: Um filtro é adicionado entre os personagens para criar a ilusão de que eles estão em planos diferentes.

## Criar o fundo

Depois, eu foco no fundo, que, em quadrinhos, é tão importante quanto os personagens. Para desenhar os prédios, janelas e terraços neste fundo, eu uso principalmente a ferramenta **Retângulo**  (F6).

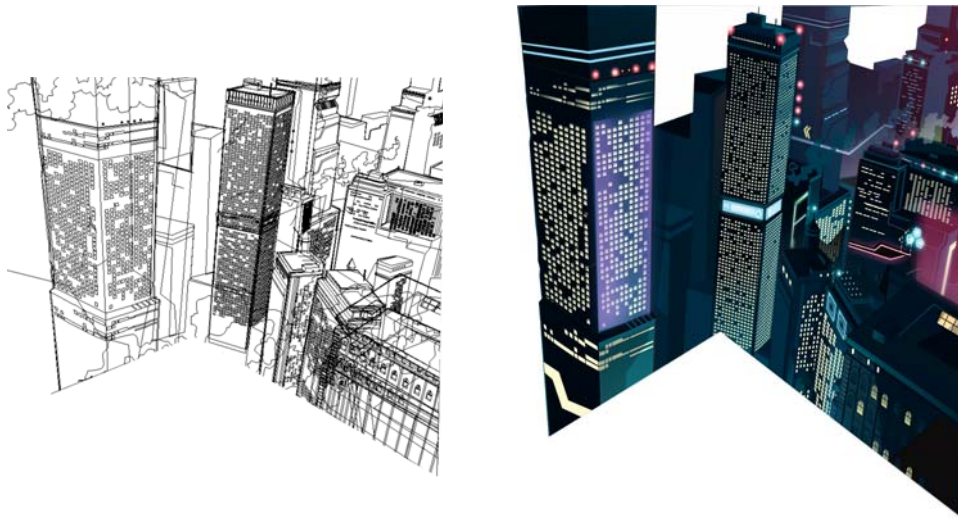


Figura 20 (da esquerda para a direita): Vista do aramado e vista normal do fundo



Para adicionar luzes de neon, uso a ferramenta **Transparência**  juntamente com a ferramenta **Sombreamento** . Na barra de propriedades, altero a opacidade e o enevoamento do sombreado para obter o efeito desejado e também escolho a cor neon (Figura 21).



Figura 21: Vista ampliada do efeito neon. Vista do aramado do objeto (1), vista normal (2); objeto com sombreado (3)



## Desenhando as janelas e os prédios



Desenho uma janela com a ferramenta **Retângulo**  (F6), copio a janela e aplico uma transparência. Em seguida, coloco a cópia na parte superior da original para adicionar profundidade (Figura 22-A). Depois, desenho formatos pequenos com a ferramenta **Mão livre**  (F5) para dar a cada janela uma aparência exclusiva (Figura 22-B).



Figura 22-A: Transparência é adicionada a uma cópia do objeto, que, então, é colocado na parte superior da janela para adicionar profundidade.




Figura 22-B: Dando uma aparência exclusiva a uma janela

Faço cópias das variações de janelas criadas até então e organizo as cópias em linhas. Também altero o tom de algumas janelas por um tom mais escuro para criar a ilusão de que a luz não está acesa.



Figura 22-C: A primeira linha de janelas está pronta.

Os prédios são criados com a ferramenta **Retângulo**  e a ferramenta **Mão livre**. Geralmente, uso algumas imagens de referência, mas o básico é realmente simples. Primeiro, crio um formato retangular (Figura 23-1), depois cliço na linha superior do prédio com a ferramenta **Forma** (F10) para adicionar um nó (Figura 23-2). Em seguida, arrasto o nó para cima e desenho uma linha com a ferramenta **Mão livre**, dividindo o formato em dois para criar uma perspectiva vista de baixo (Figura 23-3). Finalmente, crio uma variação com três linhas para obter uma vista de cima (Figura 23-4).

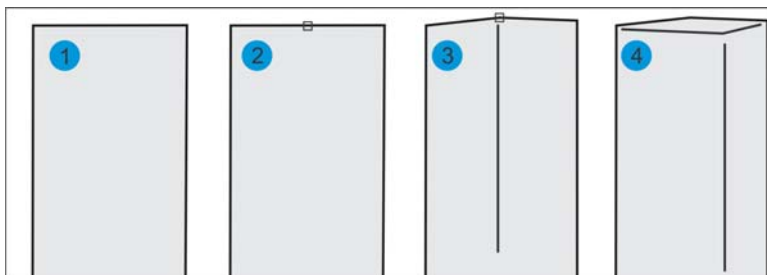


Figura 23: Desenhando prédios com vistas diferentes

A próxima etapa é fazer todo o planejamento dos prédios e escolher uma cor de base. Escolho verde e adiciono iluminação com a ferramenta **Transparência**, usando um tom de verde mais claro. Como esta é uma cena de noite, escureço as partes superiores dos prédios. Em seguida, adiciono iluminação ao lado esquerdo do prédio, novamente usando a ferramenta **Transparência**, adicionando uma aparência 3D.

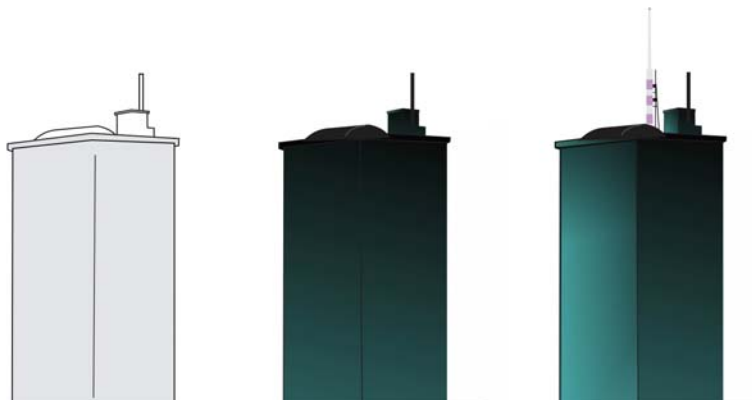


Figura 24: Usando apenas a ferramenta **Transparência**, você pode adicionar iluminação e uma aparência 3D ao prédio.

Para completar os prédios, copio as linhas da janela finalizada e multiplico as cópias duplicando-as (**Ctrl + D**). Depois que as janelas estiverem alinhadas, seleciono-as como um bloco e uso a ferramenta **Envelope** (ícone de envelope) (**Ctrl + F7**) para fazer com que as janelas sigam a perspectiva do prédio (Figura 25). Como toque final, desenho uma pequena antena no alto do prédio.




Figura 25: Adicionando janelas aos prédios

Agora que os prédios estão adicionados ao fundo, já tenho uma boa parte do quadrinho pronta.



Figura 26: Quadrinho com prédios adicionados ao fundo.

## Criando a espada e o céu

Usando a ferramenta **Mão livre**  (F5), desenho a espada e depois crio sombras e destaques usando a mesma técnica empregada para os personagens.

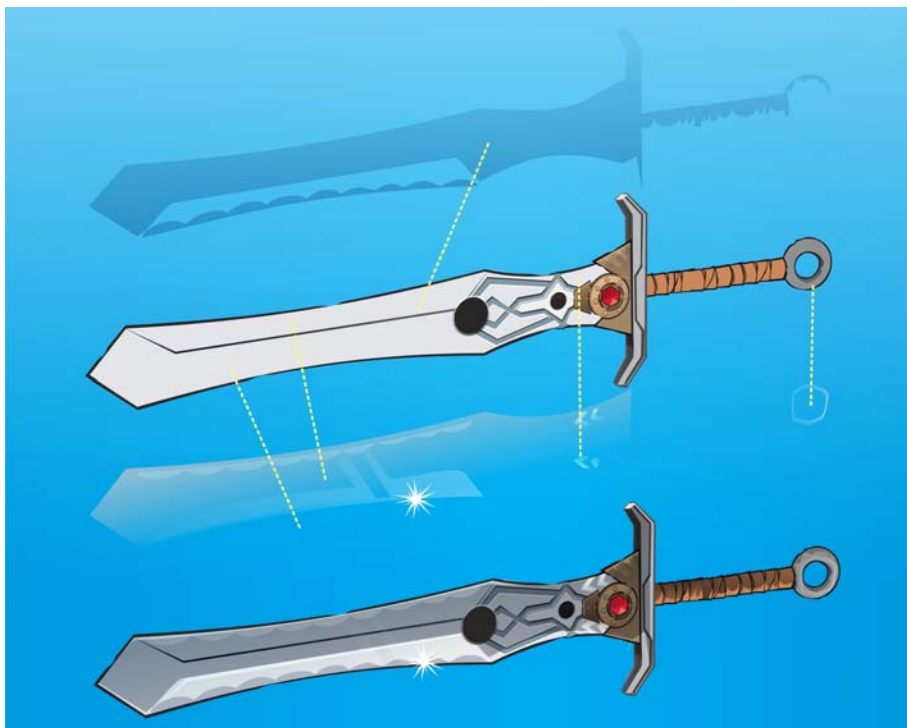


Figura 27: Espada antes e depois de adicionar destaques e sombras



*Figura 28: A espada é adicionada à cena, deixando este painel praticamente finalizado.*

Desenho o céu no Corel PHOTO-PAINT usando pincéis especiais que me ajudam a criar as nuvens e a linda lua no fundo.




*Figura 29: O céu é criado no Corel PHOTO-PAINT.*



*Figura 30: O céu complementa a cena.*

## Adicionando os toques finais

Adiciono efeitos de brilho na parte superior dos prédios e da espada usando a ferramenta **Polígono**  (Y). Aumento o número de pontos no polígono para 25 e puxo os nós para transformar o polígono em uma estrela com várias pontas (Figura 31).

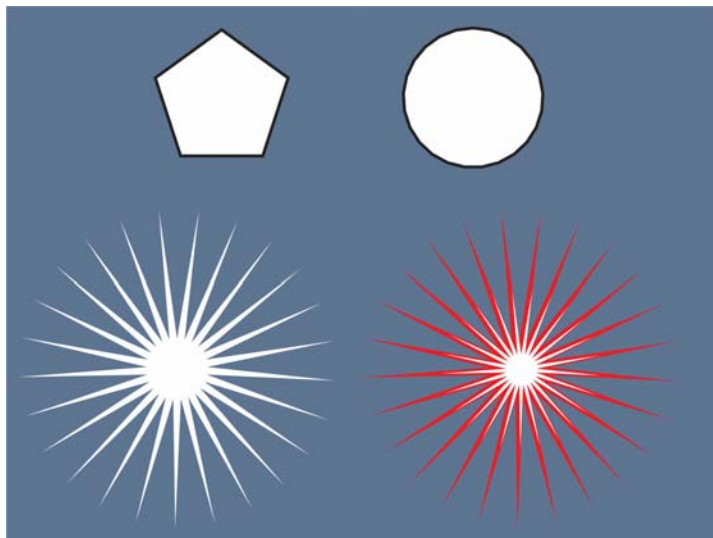


Figura 31: Criando estrelas a partir de um polígono e sobrepondo as estrelas para criar efeitos de brilho.

Sobreponho duas estrelas de cores diferentes para criar o brilho no alto dos prédios e adiciono uma estrela branca para criar o efeito de brilho na espada.



Figura 32: Efeitos de brilho são adicionados à espada e à parte superior dos prédios.

Com todos os detalhes adicionados à cena, o segundo painel do quadrinho agora está completo.

Copyright © 2016 Corel Corporation. Todos os direitos reservados. Todas as marcas comerciais ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos proprietários.