

2 DESIGN DIGITAL

A disciplina de *Design* Digital, tem como objetivo capacitar o aluno a aprender e aplicar conceitos para a criação de projetos visuais. O avanço da tecnologia e as interações cada vez mais digitais exigem um olhar mais atento para a área do design, já que a busca por interfaces intuitivas e atraentes é cada vez maior.

Ao longo da disciplina foram abordados princípios fundamentais sobre design gráfico, tais como: composição, contraste, alinhamento, teoria das cores, harmonias, tipografia, e principalmente, a usabilidade e a experiência do usuário, tornando possível desenvolver soluções que atendam às exigências funcionais e estéticas.

Os projetos escolhidos foram criados no programa *CorelDRAW*, um software de design gráfico baseado em vetores pertencente à *Corel Corporation*. É muito utilizado para a criação de logotipos, *layouts*, ícones, ilustrações e materiais publicitários. Com o programa é possível manipular formas geométricas, cores, tipografias, efeitos visuais, sendo uma das ferramentas mais importantes para profissionais da área de designers e comunicação visual.

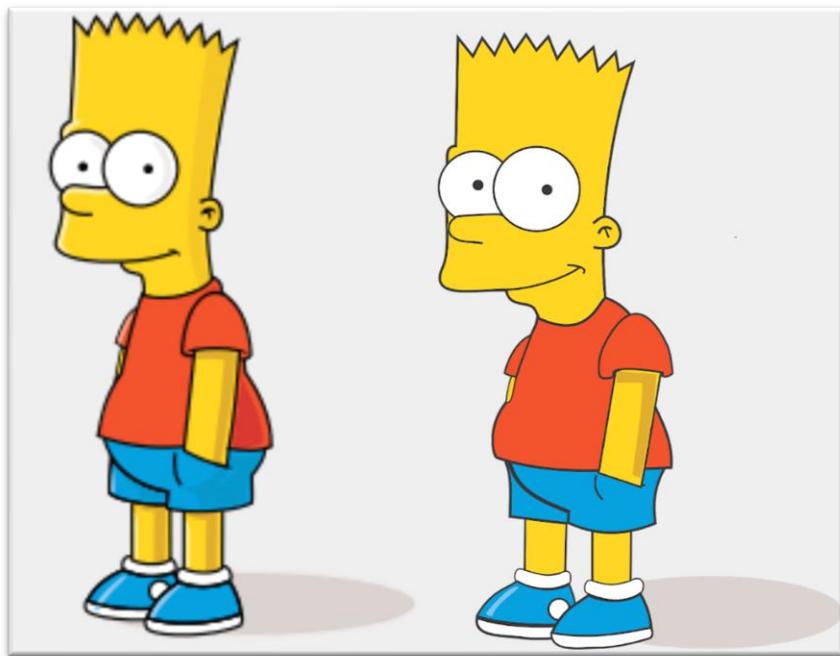
O *CorelDRAW* possui recursos avançados na edição vetorial, precisão e flexibilidade no desenvolvimento de projetos, sendo eles impressos ou digitais. O software possibilita a criação de elementos escaláveis sem perda de qualidade, sendo esse um fator determinante na construção de identidade visual e também na criação de interfaces responsivas. Além disso, conta com ferramentas avançadas, pincéis personalizáveis e capacidade de exportação para diversos formatos, tornando a escolha do *CorelDRAW* eficiente para a criação de *layouts*.

No decorrer da disciplina, foram aplicados os conhecimentos adquiridos ao longo das aulas na criação de figuras gráficas, cartão de visita, logotipos e identidades visuais. O uso das ferramentas gráficas aliado ao conhecimento sobre os princípios do *design*, possibilita que os projetos desenvolvidos durante o curso sejam funcionais e acessíveis.

2.1 Bart Simpson no *CorelDRAW*

Para a realização da primeira atividade, foi utilizada a figura do personagem *Bart Simpson*, da série *Os Simpsons*. Por meio da figura 2.1 é possível visualizar a figura do personagem à esquerda, o desenho original utilizado como referência; à direita, a ilustração criada durante a aula aplicando técnicas de desenho vetorial no *CorelDRAW*.

Figura 1 - 2.1 Bart Simpson



Fonte: Elaborada pela autora, 2023.

Para criar a ilustração foi utilizada a Ferramenta *Bézier* ou Caneta para desenhar as linhas e curvas vetoriais e para aprimorar os traços a Ferramenta Forma permite os ajustes nos nós e curvas garantindo mais sutileza nos traços.

Uma das formas geométricas mais usadas foi a Elipse para construir partes do corpo, cabeça e olhos e que depois foram refinados.

O Preenchimento Inteligente e o Degradê foram usados para aplicação de cores sólidas e transições. Para adicionar sombreamento e profundidade, a Malha de Gradiente foi usada para trazer a ideia de iluminação e volume.

Foi também utilizados recursos como o *PowerClip* que permite inserir elementos dentro de formas e organiza os componentes do desenho.

2.2 Mickey Mouse no CorelDRAW

Para a realização da segunda atividade, foi utilizada a figura do personagem Mickey Mouse. Por meio da figura 2.2 é possível visualizar a figura do personagem à esquerda, o desenho original utilizado como referência; à direita, a ilustração criada durante a aula aplicando técnicas de desenho vetorial no *CorelDRAW*.

Figura 2 - 2.2 Mickey Mouse



Fonte: Elaborada pela autora, 2023.

O processo iniciou-se com a utilização de formas geométricas, como elipses para a cabeça e orelhas, além de retângulos modificados para compor o corpo e as luvas. A Ferramenta *Bézier* foi fundamental para traçar detalhes como a boca e as expressões faciais, permitindo maior controle sobre os contornos.

Para o refinamento dos traços, foi usada a ferramenta Forma para ajustes em curvas e nós, garantindo fluidez ao desenho. É também importante ressaltar a espessura dos contornos para diferenciar os elementos principais dos detalhes internos, proporcionando maior definição. A conversão de linhas em curvas traz a suavidade das formas.

Para colorir, o Preenchimento Inteligente facilita a separação das áreas de cor, enquanto os Degradês Radial e Linear criam efeitos de volume, especialmente nos elementos como as luvas, os shorts e os sapatos. O uso da ferramenta Transparência Interativa e do *PowerClip* permite o encaixe preciso de sombras e brilhos.

2.3 Cartão de Visita no CorelDRAW

A figura referente ao Cartão de Visita foi criada durante a aula aplicando técnicas de desenho vetorial no CorelDRAW. O objetivo da atividade foi desenvolver um material de identidade visual, reforçando uma marca e garantindo uma apresentação profissional. Para a elaboração, foram utilizados recursos de criação de formas geométricas, manipulação de curvas e aplicação de uma paleta de cores.

Figura 3 - 2.3 Cartão de Visita



Fonte: Elaborada pela autora, 2023.

A criação do cartão começa com a construção da base do cartão utilizando a Ferramenta Retângulo para definir suas dimensões. A Ferramenta Forma foi usada para ajustar os cantos. Além disso, para ajustes mais precisos ou criações personalizadas, a Ferramenta *Bézier* foi empregada na construção de curvas e formas específicas.

No que se refere aos efeitos visuais da lâmpada foi usada a Ferramenta Elipse e depois a Ferramenta Forma ao *layout*, o *PowerClip* foi usado para a inserção de elementos gráficos dentro de formas específicas. A Ferramenta Transparência possibilita a criação de sobreposições e efeitos sutis de luz e sombra, enquanto o Preenchimento Gradiente adiciona profundidade.

A Ferramenta Texto foi usada para inserir informações essenciais, como nome, profissão e contatos. Além disso, a utilização de diferentes estilos tipográficos foi explorada para destacar elementos-chave, como o nome do profissional. A Ferramenta Contorno foi utilizada para ressaltar algumas palavras e tornar a leitura mais agradável.

Por fim, a inclusão de ícones e outros elementos gráficos complementa o *design* do cartão e também foi usada a Ferramenta de Importação possibilita a inserção de imagens vetoriais, como ícones de e-mail, telefone e redes sociais.

2.4 Logotipo Restaurante *Del Maestro* no CorelDRAW

A criação do logotipo do restaurante *Del Maestro* envolveu diversas técnicas e ferramentas para desenvolver um *design* atrativo e que representasse a identidade da marca.

Figura 4 - 2.4 Logotipo Restaurante *Del Maestro*



Fonte: Elaborada pela autora, 2023.

Para a construção dos elementos foi usada a Ferramenta Elipse para a criação de formas arredondadas, como os olhos, o abacate, o hambúrguer, e a base circular do logotipo. Já a Ferramenta Retângulo foi empregada na composição de elementos geométricos, como os *nachos* e a tigela de guacamole. A Ferramenta *Bézier* e a Ferramenta Forma foram utilizadas para desenhar os contornos, permitindo a modelagem do bigode em formato de pimenta, um dos principais elementos subliminares do *design*. Essas ferramentas possibilitam a suavização dos traços e a obtenção de um formato mais orgânico. Outra técnica combinada com as elipses para formar a base do bigode, foi a Ferramenta Soldar para juntá-las em um único objeto.

O Preenchimento Gradiente para proporcionar profundidade às pimentas, enquanto o *PowerClip* foi utilizado para encaixar texturas e elementos gráficos dentro de algumas formas (como o guacamole). A Ferramenta Transparência foi empregada para suavizar sombras e brilhos.

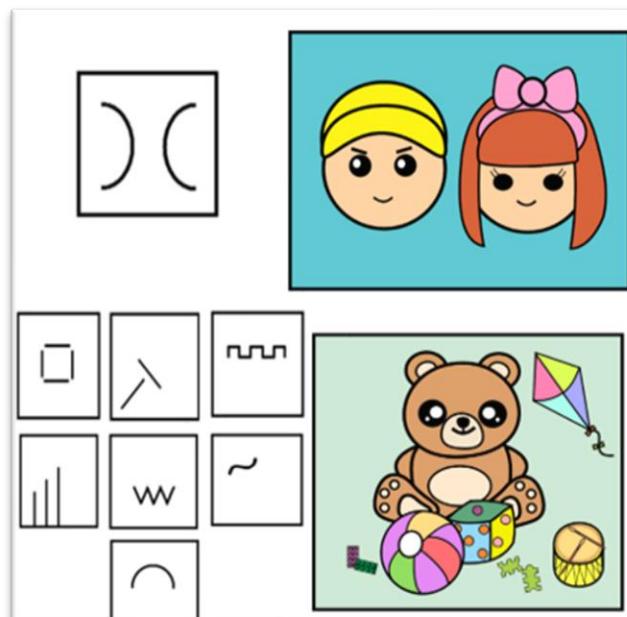
A Ferramenta Texto foi utilizada para compor as palavras "*DEL MAESTRO*" e "*TEX-MEX*". Para destacar esses elementos, foram aplicados efeitos de contorno e sombra.

Por fim, o logotipo incorpora um conceito visual subliminar para reforçar a identidade da marca, isto é, o bigode vermelho, formado pelas duas pimentas estilizadas, juntamente com os desenhos no centro, criam a ilusão de um rosto mexicano, complementado pelo sobreiro posicionado na parte superior. Esse uso estratégico das formas contribui para um *design* memorável, transmitindo a essência da culinária *Tex-Mex* de maneira criativa e visualmente marcante.

2.5 Composição de Formas no CorelDRAW

Composição de formas ou síntese de formas, é a criação e elaboração de ilustrações complexas a partir de elementos simples, como círculos, quadrados e linhas. Na figura abaixo foram aplicadas técnicas de desenho vetorial no *CorelDRAW*, 2023.

Figura 5 - 2.5 Composição de Formas



Fonte: Elaborada pela autora, 2023.

Para a criação das figuras foram usadas as Formas de Elipse e Retângulo, e também Linhas. A Ferramenta Soldar e Intersecção foram também usadas para criar uma nova forma entre objetos.

A Ferramenta Forma permite a edição de nós e curvas, possibilitando ajustes para suavizar ou modificar o contorno das figuras. Esse processo é essencial para dar um aspecto mais orgânico e natural aos desenhos.

É possível observar que cada elemento foi construído a partir de figuras simples, como: os círculos foram usados para criar a cabeça, os olhos, as orelhas, o boné, o laço e o corpo do ursinho; os retângulos e quadrados foram usados para desenhar o cubo e as peças; as linhas curvas e ondas criaram os detalhes da pipa; e com a Ferramenta Forma e ângulos o desenho do tambor.