

AMERICAN CAPTAIN

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ



Planejar uma fonte

Mike Adkins



Sobre o autor

Mike Adkins pode viver tão longe dos maiores centros de design do mundo quanto possível, na pequena cidade de West Siloam Springs, Oklahoma. Ele é formado no programa de artes gráficas da Northeastern State University em Tahlequah, Oklahoma, mas isso foi no começo dos anos 1990, quando os computadores ainda eram uma comodidade rara e os trabalhos de design gráfico eram difíceis de encontrar de forma local. Sem poder se deslocar — e teimosamente indisposto a isso — ele fez a próxima melhor coisa: comprou um computador e um cortador de vinil e começou uma loja de placas em casa, fazendo de tudo, desde banners a gráficos de veículos. Como uma extensão natural de anos de trabalho na CorelDRAW, ele continuou a usá-lo como sua ferramenta artística quando começou a se envolver com design de fontes. Em meados dos anos 1990, nasceu a Fontry, oferecendo serviços tipográficos em todo o mundo através da Internet. Visite o site da Fontry em www.thefontry.com.

Planejar uma fonte

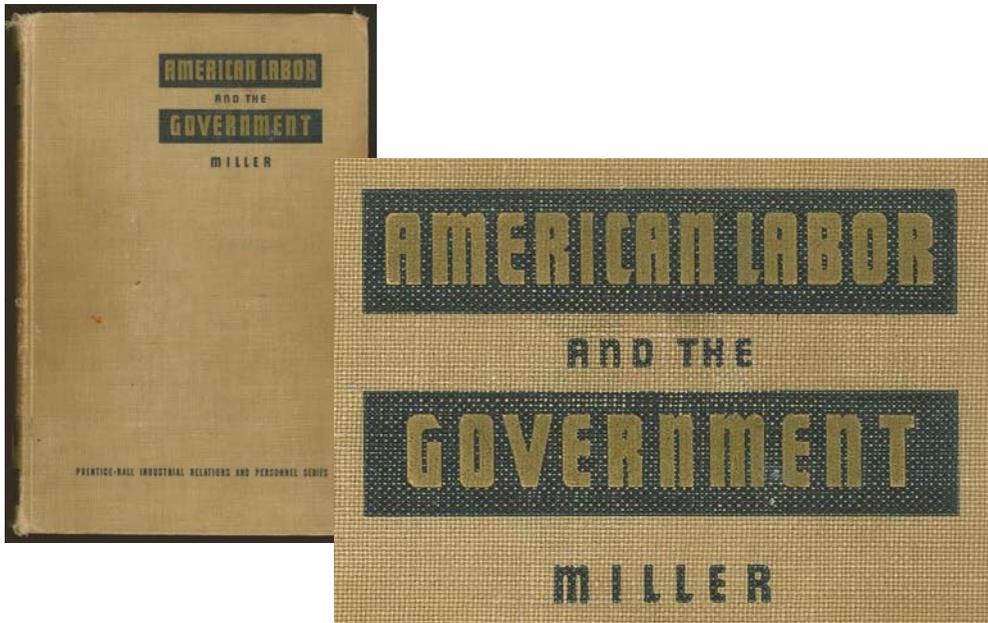


Figura 1: Letras antigas

Você já se pegou olhando por muito tempo para uma palavra rabiscada em um pedaço de papel? Ou perdido em pensamentos enquanto estudava as letras esmaecidas em uma antiga placa pintada à mão? Ou apontando para uma literatura antiga um dia quando ela encontra você (Figura 1)? Essas letras olhando para você da capa de um livro antigo de repente mexeram com seu espírito criativo, se transformando em imagens mentais de formatos e formas que queriam encontrar seu caminho para fora de sua imaginação e nos teclados de computador em todo o mundo!

Tão dramático como tudo o que soa, eu devia começar fazendo uma pergunta óbvia. Então

você quer planejar fontes? Você foi mordido pelo bicho de criação de fontes e de repente sente que é seu destino tornar real aqueles formatos de letras maravilhosos que estão se esforçando para sair de sua cabeça. Agora você tem muitas perguntas. Ou talvez apenas uma: a maior de todas.

Por onde começar?

Eu tenho feito fontes por quase duas décadas e há vinte anos me fiz a mesma pergunta. Naquela época, como agora, o conselho sobre criação de fontes era difícil de encontrar e, quando encontrado, era (e ainda é) extremamente vago e misterioso. Um único

tutorial não podia transformar nem mesmo o designer mais experiente e competente em computação em um criador de fontes especialista. Entretanto, se você é um especialista em design de fontes ou um completo amador, espero que as lições compartilhadas aqui ofereçam um pouco de orientação útil através dos estágios mais importantes do processo. Elas também explicarão como um programa de design gráfico como o CorelDRAW X7 pode exercer uma função indispensável em seus esforços de criação de fontes.

Tenha em mente, no entanto, que o CorelDRAW é apenas o componente artístico em todo o processo. Para compilar e gerar uma fonte você também precisa de um editor de fontes dedicado que possa lidar com as idiossincrasias da tipografia. Há muitos bons programas por aí, alguns até de graça. Eu pessoalmente gosto do Fontlab, mas indiferente do qual você escolha, todos têm uma grande curva de aprendizagem. Portanto, esteja pronto para perder algum tempo para se familiarizar com o software.

Nesse artigo, investiga apenas os aspectos básicos de deixar uma fonte pronta para o editor de fontes usando nada além de um scanner, um mouse e o CorelDRAW X7 como as ferramentas de design primárias.

Noções básicas

Há dois fatos básicos sobre o design de fontes.

Fato nº 1: Uma fonte é uma coleção de vetores (Figura 2) — formas de contorno que são definidas por pontos de controle dinâmicos — organizados para representar um alfabeto que possa ser introduzido e realizado digitalmente em tudo, desde telefones celulares a telas de cinema.

Q: What is a font really?

A: Vectors and Control Points!

Figura 2: Uma fonte é uma coleção de vetores.

Se você realmente quiser fazer fontes, prepare-se para criar vetores, e muitos deles! Enquanto a maioria dos editores de fontes também são programas de desenho com base em vetores independentes, eles têm suas limitações. Um programa de ilustração dedicado como o CorelDRAW pode melhorar muito seu controle de precisão e criatividade. Quando os vetores finais estiverem prontos, você pode exportá-los do CorelDRAW como arquivos que podem ser facilmente importados em seu editor de fontes.

Fato nº 2: A aparência geral do alfabeto é um ponto de início crucial, portanto todo esforço de planejamento de fontes deve começar com um conceito ou tema básico. A fonte será estreita? Alta? Grossa? Fina? Futurística? Alguma coisa com aparência antiga, clássica? Com serifas? Sem serifas? As opções são muitas. Quanto tiver uma ideia em mente, uma boa maneira de começar é modelar sua fonte em torno de uma palavra ou de um conjunto exclusivo de letras.

Para essa lição, compartilharei com você algumas das técnicas usadas na criação da fonte American Captain (incluída no CorelDRAW X7). Para tentar decidir como essa fonte seria, eu me concentrei em todo o conceito em torno da palavra CAPTAIN — tudo em maiúsculas — com muita atenção à organização final das letras em AMERICAN (Figura 3). Toda essa fonte foi basicamente construída em torno da aparência das nove letras nessas duas palavras. Essa abordagem de concentração em apenas algumas letras em

uma palavra ou duas pode tornar o esforço de planejar todo um alfabeto bem menos difícil.

Eu também gosto de começar todas as minhas fontes planejando as letras maiúsculas

primeiro. isso permite que o resto da fonte se construa sozinho naturalmente em torno da faixa de caracteres maiúsculos finalizados, em especial os números e muito da pontuação e, por último, as letras minúsculas.



Figura 3: As letras destacadas em vermelho representam as nove letras do nome da fonte.

Para American Captain, eu pensei em uma face de bloco estreita, em negrito e sem serifa, que dependesse muito de traços uniformes e de uma postura rígida. Na palavra da fonte, os criadores anteriores do tipo América chamaram esse estilo de gótico, o que significa não grego nem romano, mas contendo formas de letras que têm uma espessura de traço relativamente uniforme, uma fonte de bloco (Figura 4). Meu objetivo com esse estilo era criar o exemplo clássico de uma fonte gótica que fosse versátil o suficiente para ser usado em muitas aplicações, especialmente para exibição, ao manter uma postura um tanto rígida que facilmente ocupasse layouts onde o espaço fosse precioso. Eu também queria que ela fosse confortavelmente legível quando visualizada a uma certa distância e em tamanhos menores. Esse tipo de toque, ajuste e teste é um verdadeiro desafio. É também o tipo exato de desafio com o qual o CorelDRAW foi projetado para lidar.



Figura 4: Fontes romanas e góticas clássicas

Às vezes as melhores ideias começam com lápis e papel. Um esboço à mão das formas básicas que representam a fonte American Captain é a melhor forma de ilustrar como eu quero que as principais letras se pareçam (Figura 5).



Figura 5: Esboço à mão das principais letras

Eu gostaria de manter o espaço em torno das letras e entre elas — o espaço negativo — mínimo. Observe o traço cruzado superior na

letra maiúscula T, por exemplo. Ele é muito curto, então o espaço abaixo do traço, à esquerda e à direita do traço vertical do T, também é mantido em um mínimo. Os traços reais das letras — o espaço positivo — será muito pesado.

Com esse conceito no papel agora, posso digitalizar o esboço e importá-lo no CorelDRAW como um bitmap JPG. Eu bloqueio ele no lugar com um único clique com o botão direito do mouse. No CorelDRAW, tudo na área de trabalho — de arte digitalizada a texto — é um objeto. Você pode bloquear objetos em um lugar usando o comando **Bloquear objeto**. Primeiro, selecione o objeto. Uma caixa delimitadora com alças aparece em torno do objeto selecionado. Clique com o botão direito do mouse no objeto e escolha **Bloquear objeto** no menu de contexto. (Você também pode bloquear objetos clicando em **Objeto ▶ Bloquear ▶ Bloquear objeto**.) Os bloqueios em torno do objeto indicam seu status estático. Bloquear o esboço evita que ele seja acidentalmente selecionado e movido para fora do lugar.



Para rapidamente desbloquear um objeto, clique com o botão direito do mouse e escolha **Desbloquear objeto** no menu de contexto.

A próxima etapa é utilizar as ferramentas de desenho e criar algumas formas básicas diretamente no topo de letras digitalizadas. Eu vou usar essas formas para criar os vetores que representarão as letras individuais de American Captain.

Criar as formas básicas

Com o esboço áspero bloqueado, é hora de desenhar formas de as linha de base que serão usadas para construir os formatos de letras.

Tudo o que você está fazendo aqui é criar vetores, isto é, dar uma vida digital aos seus esboços e conceitos. Se você já trabalhou com qualquer versão do CorelDRAW, digitalizar será familiar e fácil.

Certifique-se de manter duplicatas das formas que gostar. Deixe-as de lado em sua área de trabalho para que possam ser usadas para construir caracteres subsequentes. Os vetores construídos nessas últimas etapas servirão como a base para as formas e temas que serão repetidas em todo o alfabeto. Portanto, se tiver algo que esteja do lado certo e na forma certa, preserve uma cópia para usar mais tarde. Pene em sua área de trabalho como uma literalmente uma escrivadinha. Projetos finalizados e não finalizados, mesmo os rascunhos deixados de fora de seus esforços, podem ser empilhados em sua escrivadinha até que você precise deles e algum lugar, ou até que esteja você pronto para descartá-los todos juntos.

Para o novato em CorelDRAW, vai precisar de um pouco de prática para conhecer as ferramentas, menus e comandos, mas os procedimentos rapidamente se tornam intuitivos e naturais, já que muitos atalhos de teclado e formas alternativas de acessar comandos através dos menus, janelas de encaixes, cliques com o botão direito e assim por diante. Quando você os tiver descoberto, será fácil selecionar seus favoritos. A melhor forma de aprender mais sobre o funcionamento interno do CorelDRAW é usando-o. Consulte a ajuda quando não entender um recurso, leia todo o material de instruções que puder encontrar e, mais importante, abra uma página em branco do CorelDRAW e comece a experimentar.

Mas antes de iniciar, deixe-me explicar o que é um vetor.

Definir vetores

Como mencionado antes, uma fonte é basicamente uma coleção de contornos, ou vetores. Um vetor é uma linha ou caminho que define um objeto. Uma linha reta é apenas um vetor que não tem curvas. A forma do vetor é definida por nós, ou pontos de controle, que por sua vez podem ser manipulados por alças de controle, os comprimentos e ângulos dos quais determinam a forma final da curva.

Há três tipos de nós (Figura 6). Nós suaves foram planejados para suavizar circularidade de uma curva. Para adicionar um ângulo agudo a uma curva, use um nó cúspide. Se quiser aplicar a mesma curva a ambos os lados de um nó, ele precisa ser simétrico. Mover as alças de controle do nó altera a forma da curva. Com nós simétricos, puxar uma das alças faz com que a alça oposta se ajuste sozinha de forma idêntica. Se uma linha for reta, ela não possui alças de controle. Uma linha reta pode ser convertida em uma curva, e uma curva pode ser convertida em uma linha reta.

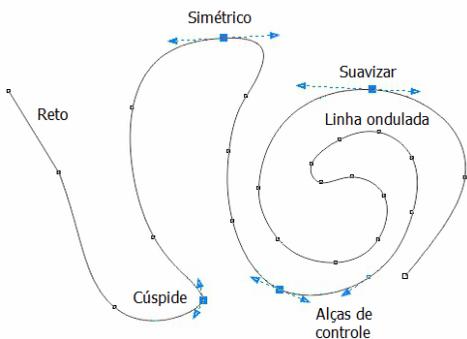


Figura 6: Tipos diferentes de nós

Nós e alças de controle são ajustadas usando a ferramenta **Forma**. Como alternativa, é possível usar a ferramenta **Forma** para transformar a linha simplesmente arrastando-a. Para modificar um nó ou uma linha, clique

com o botão direito do mouse nele e escolha uma opção no menu de contexto (Figura 7). O conjunto completo de ferramentas de edição de nós também está disponível na barra de propriedades.

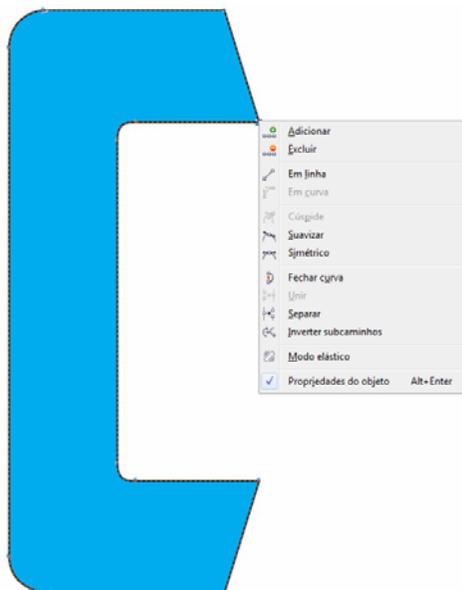


Figura 7: Clique com o botão direito em uma curva ou nó para acessar o menu de contexto.

Ao visualizar um vetor na tela no modo **Grade de linha simples (Visualizar ▶ Grade de linha simples)**, ele se assemelha a uma linha pixelada. Altere para a visualização **Aprimorada** e as linhas ásperas e denteadas se transformam em uma curva ou vetor bem definido com pontos de controle que são suaves ou aguçados, dependendo do tipo de nó ao longo de seu caminho.

Um vetor que pode ser editado com a ferramenta **Forma** é considerado um objeto gráfico. Um objeto gráfico deve ser um vetor fechado antes de poder ser usado como um contorno em um editor de fontes. Isso significa que não pode haver nós que terminem em espaços vazios (Figura 8). Todo nó tem que ser

unido a outro, para que sempre haja um vetor em cada lado de um nó (Figura 9). Nós não unidos podem ser unidos arrastando-se um nó sobre o outro. Isso automaticamente alinha os nós juntos. Ou, enquanto dois nós são selecionados, clique com o botão direito do mouse e escolha **Unir** no menu de contexto.

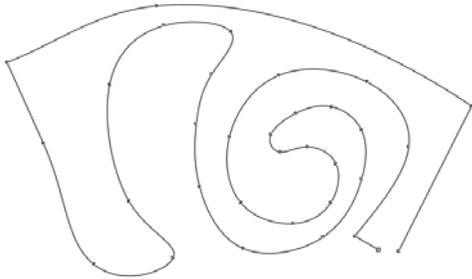


Figura 8: Isso é um objeto de caminho aberto e não pode aceitar um preenchimento. Os dois nós no canto inferior direito devem ser unidos para fechar o caminho.



Figura 9: Esse é um objeto de caminho fechado, que pode aceitar um preenchimento.

Uma forma rápida de criar vetores é usar as ferramentas **Retângulo** e **Elipse**. Você pode facilmente reorganizar essas formas básicas, convertê-las em curvas e construir letras simples, como um E ou um H (Figura 10).



Figura 10: Retângulos como formatos de letras: contornos sem preenchimento (esquerda), contornos com preenchimento branco (centro), sem contornos e preenchimento vermelho (direita)

Retângulos e elipses são formas básicas que não podem ser editadas por nó e linha usando a ferramenta **Forma**. Você pode modificá-las de outras formas com a ferramenta **Forma**, mas para editá-las como vetores é preciso convertê-las em curvas. Você pode converter cada objeto individual usando o comando **Converter em curvas (Objeto ▶ Converter em curvas)**. Como alternativa, é possível unir retângulos e elipses para remover sobreposições e criar um único objeto que também seja um objeto gráfico (**Objeto ▶ Moldando ▶ Unir**) (Figura 11).

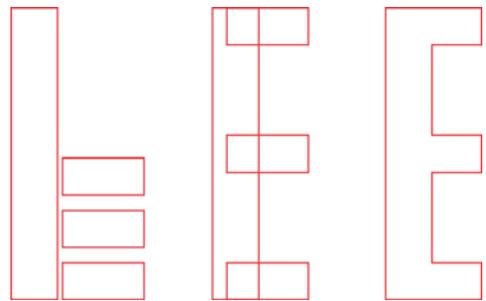


Figura 11: São quatro retângulos ou um E maiúsculo? Unir os retângulos cria um objeto único.

Construir as letras cruciais primeiro

Vou começar com a letra T porque ela é uma letra crucial para essa fonte e ditará o tom para todo o alfabeto maiúsculo. Primeiro, eu me certifico de que a imagem (Figura 12) está bloqueada no lugar.



Figura 12: Esboço digitalizado

Agora, cliço na ferramenta **Retângulo** na caixa de ferramentas e desenho um retângulo a partir da parte inferior do T até o topo, alinhando grosseiramente aos traços horizontal e vertical do esboço digitalizado (Figura 13a). Não me importo em realizar todo

o caminho até o topo do T. Você verá o porquê em um momento. Faça uma cópia do retângulo para usar na construção do restante dos formatos da letra para que todas elas tenham a mesma largura. A altura será ajustada mais tarde.

Em seguida, desenho um pequeno retângulo que engloba parte do traço cruzado do topo do T (Figura 13b). Não me preocupo com a precisão nesse ponto. Vou me concentrar no posicionamento preciso de nós, linhas e ângulos mais tarde. Eu converto o retângulo em curvas. Usando a ferramenta **Forma**, arrasto os nós nos cantos superior e inferior esquerdos do objeto para criar o ângulo distinto no traço superior do T (Figura 13c).

 Para restringir o movimento de um nó ou objeto a um caminho horizontal perfeito, pressione **Ctrl** conforme você arrasta.

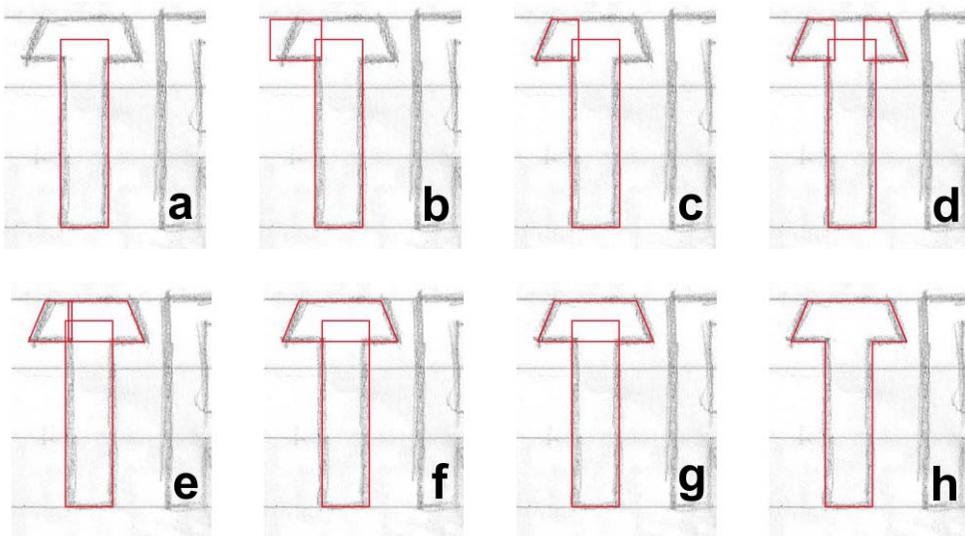


Figura 13: Construir um T maiúsculo

Eu duplico o traço cruzado, viro ele horizontalmente e arrasto-o na posição (Figura 13d). Uma forma rápida de virar e duplicar um objeto é pressionar **Ctrl**, selecionar o objeto, segurar uma alça de controle central, puxá-la na direção desejada até que você veja um contorno azul — imagem espelhada do objeto em oposição ao seu original — e clicar com o botão direito do mouse. Libere o botão direito e a tecla **Ctrl** e terá terminado. Você duplicou o objeto e deixou o original atrás. Sempre que clicar com o botão direito enquanto mover um objeto, ele é duplicado enquanto o original continua no lugar. Consulte a ajuda e menus para obter mais opções sobre duplicação de objetos.

Quando o traço cruzado duplicado está na posição, eu uso a ferramenta **Forma** para arrastar os nós de um dos traços cruzados até que eles sobreponham o outro traço cruzado (Figura 13e). Eu seleciono ambos os objetos e os uno (**Objeto ▶ Modelar ▶ Unir**) (Figura 13f). Com os objetos agora unidos em um só, eu uso a ferramenta **Forma** para selecionar e excluir qualquer nó estranho. Se qualquer uma das linhas retas tiverem um padrão de linhas curvas, eu clico em qualquer lugar na curva com a ferramenta **Forma**, clico com o botão direito e escolho **Em linha** no menu de contexto para converter a curva em linha. Para excluir qualquer nó desnecessário, eu o seleciono com a ferramenta **Forma** e pressiono **Delete**, ou clico com o botão direito e escolho **Excluir** no menu de contexto. Agora eu seleciono os objetos — o traço vertical e o novo traço cruzado horizontal — e os alinho verticalmente (**Objeto ▶ Alinhar e distribuir ▶ Alinhar centros verticalmente**) (Figura 13g). Para finalizar, eu uno esses objetos (Figura 13h).

 Clicar duas vezes em um nó com a ferramenta **Forma** exclui o nó. Clicar duas vezes em uma linha adiciona um nó. Selecionar um ponto em uma linha e pressionar **Delete** exclui a linha, mas deixa o vetor aberto.

Eu observei que o T tem 0,994" de altura. Preciso ajustar manualmente a altura do retângulo duplicado que eu criei antes para deixá-lo com 0,994" de altura também. Faço isso digitando os valores nas caixas **Tamanho do objeto** na barra de propriedades. Eu clico no botão **Taxa de bloqueio** antes de inserir a nova altura para desativar a escalada proporcional e preservar a largura do objeto. Assim que o botão **Taxa de bloqueio** estiver desativado, a única dimensão que é alterada é a que eu insiro. Agora tanto a largura quanto a altura do retângulo duplicado podem ser usadas como uma referência para letras subsequentes.

Para a medida de 0,994", é obviamente um tamanho estranho para trabalhar, que é o que acontece quando você joga as coisas juntas sem régua, linhas-guia ou bom planejamento. Vou mostrar uma forma fácil de corrigir isso mais tarde.

Construir as letras curvas

Até aqui eu desenhei apenas letras que têm letras retas. Construir curvas em um vetor para criar componentes curvos de letras como o C e o S requerem uma abordagem diferente. Nesse caso, posso arredondar o canto de um retângulo pressionando **Ctrl** e arrastando o canto com a ferramenta **Forma** (Figura 14). Não importa se eu arrasto vertical ou horizontalmente, o canto fica perfeitamente redondo e eu posso facilmente modificar o raio do canto.

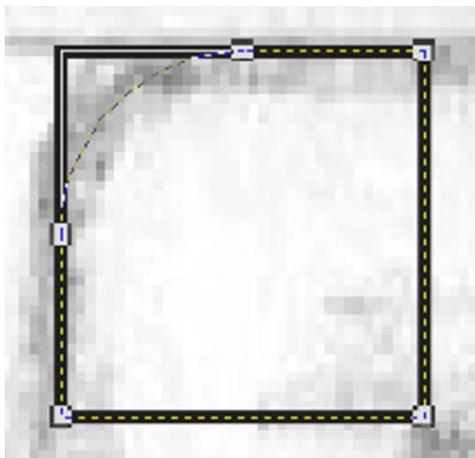


Figura 14: Arredondar o canto de um quadrado

Observe que se você não pressionar **Ctrl** ao arrastar, todo o canto do retângulo é arredondado (Figura 15).

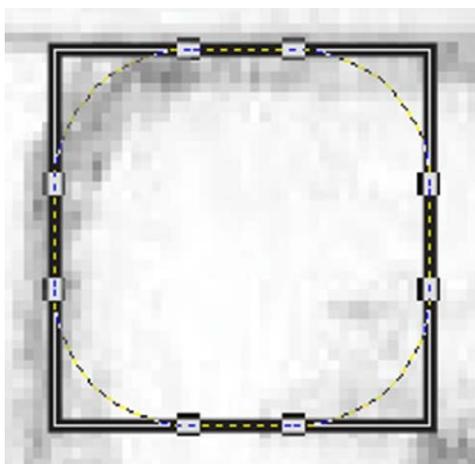


Figura 15: Arredondar todos os cantos de um quadrado

Começando do canto superior esquerdo do C, eu desenho um quadrado com a ferramenta **Retângulo** pressionando **Ctrl** conforme eu arrasto (Figura 16a). Pressionar **Ctrl** reduz o retângulo em um quadrado. Em seguida, eu uso a ferramenta **Forma** para criar uma curva desde o canto superior esquerdo do quadrado, tentando imitar a forma da letra C no esboço

(Figura 16b). Depois de criar o canto arredondado, eu converto o quadrado em curvas. Em seguida, eu puxo os nós do lado direito do quadrado com a ferramenta **Forma** até que eles correspondam à forma do traço horizontal superior do C (Figura 16c).

Nesse momento, eu pego a cópia do retângulo salva na construção do T. Eu a escalei verticalmente para que ele ficasse confinado entre os traços superior e inferior do C (Figura 16d).

Eu viro o traço horizontal verticalmente e duplico-o para o traço horizontal inferior do C. Arrasto a duplicada em posição (Figura 16e) e, em seguida, alinho todas as três partes e unio-as (Figura 16f).

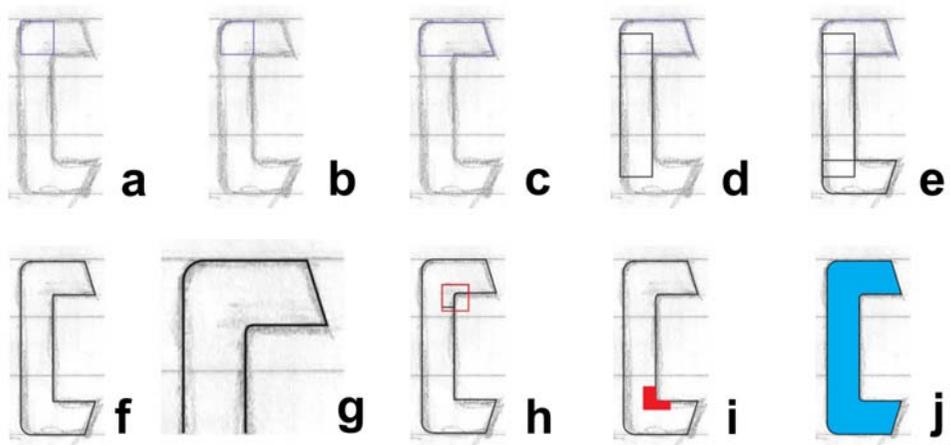


Figura 16: Construir o C maiúsculo

Para o arco interno do C, amplio o zoom, estreitando-o, e construo-o à olho com a ferramenta **Forma** (Figura 16g e Figura 17). Primeiro, adiciono três nós e excluo o nó do canto médio. Então, converto a linha reta em

uma curva e faço os nós suave para criar uma transição perfeita de uma linha reta para uma linha curva. Finalmente, construo o arco com alguns puxões estratégicos nas alças de controle.

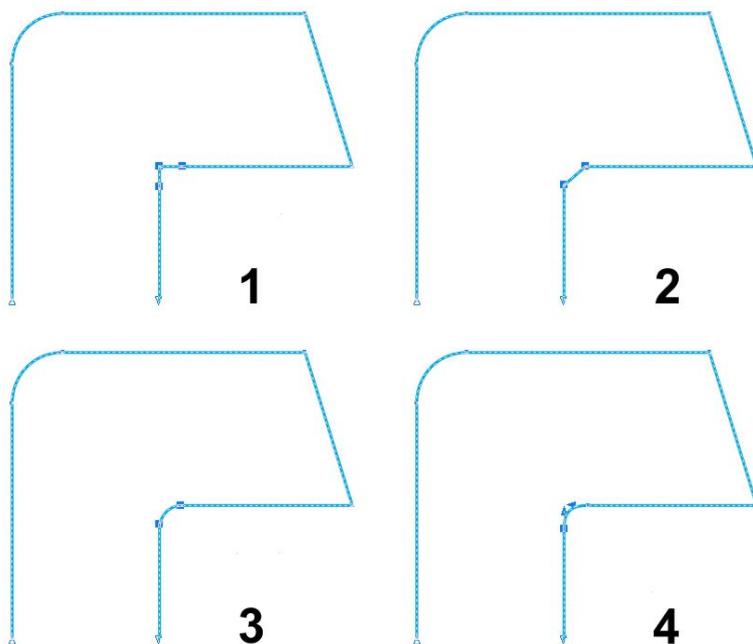


Figura 17: Criar a curva interna 1) adicionando nós, 2) excluindo o nó médio, 3) convertendo a linha reta em uma curva e 4) ajustando o arco usando as alças de controle

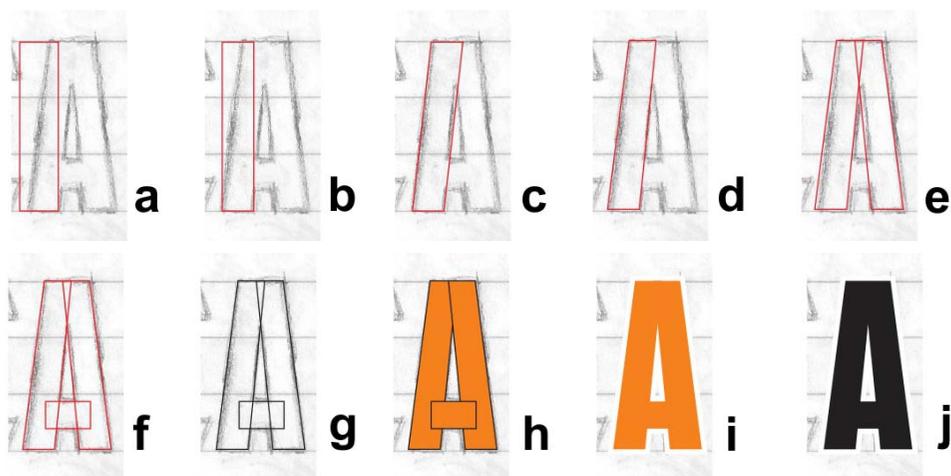


Figura 18: Construir o A maiúsculo

Para arredondar rapidamente um canto, clique em **Janela ▶ Janelas de encaixe ▶ Filete/Vieira/Chanfro**. Na janela de encaixe **Filete/Vieira/Chanfro**, ative a opção **Filete** e digite um valor na caixa **Raio**. Selecione o nó do canto e clique em **Aplicar**.

Eu poderia construir a outra curva interna do C à olho também, ou usar a opção **Filete**, mas também posso replicar o canto interno superior desenhando um quadrado, posicionando-o sobre o canto, selecionando ambos os objetos e clicando em **Objeto ▶ Modelar ▶ Interceptar**. Interceptar permite cortar uma cópia do arco interno (Figura 16h) e movê-lo para onde ele seja necessário para que eu possa uni-lo no lugar (Figura 16i). Depois de alguns toques e limpezas, o C agora está finalizado (Figura 16j).

Criar o A

Antes de seguir em frente, deixe-me mostrar como criar um perfeito A maiúsculo. Primeiro, eu pego o retângulo salvo do T (Figura 18a) e, em seguida, eu o escalo e arrasto para corresponder à largura do traço vertical no

esboço (Figura 18b). Clico duas vezes no retângulo com a ferramenta **Seleção e**, quando as alças de inclinação aparece, eu inclino o topo do retângulo para a direita (Figura 18c). Eu converto o retângulo em curvas e faço um rápido ajuste de nó na linha acima do vetor interno com o esboço (Figura 18d). A seguir, eu viro e duplico o objeto e cuidadosamente posicione as duas partes para formar a forma básica do A (Figura 18e). Com um terceiro retângulo menor, o traço cruzado do A é finalizado (Figura 18f).

Pressiono F12 para abrir a caixa de diálogo **Caneta de contorno** e alterar o contorno para preto para contraste (Figura 18g). Você também pode clicar com o botão direito do mouse na amostra de cor preta na paleta de cores para alterar a cor do contorno. Em seguida, preenchi as formas com cor (Figura 18h). Antes de unir os três objetos, removo o contorno para que eu possa ver como a letra ficou (Figura 18i). Se não gostar, posso usar minhas teclas de seta para deslocar ao redor dos nós antes de estar pronto para unir. Eu mantenho os três objetos nesse A agrupados (**Objeto ▶ Grupo**) para que eles não fiquem

separados. Quando estiver satisfeito e tiver testado o A com relação a mais letras do alfabeto conforme elas vão ficando prontas, eu faço uma duplicata das formas de A agrupadas para usar mais tarde e, então, desagrupa e uno as formas para produzir um único objeto (Figura 18j).

Finalizando as primeiras sete letras

Quando eu chegar ao S, finalmente terei alguns formatos de letras finalizados para trabalhar. Eles não estão perfeitos, mas eu tenho sete agora e me concentrarei neles primeiro antes de continuar. Para ver como estou perto do meu objetivo, compare os formatos de letras no andamento para as letras realmente finalizadas (Figura 19).



Figura 19: As letras em vermelho são trabalhos em andamento; as letras em preto são formatos de letras finalizados.

Se você olhar mais de perto, descobrirá que ainda há algum trabalho a fazer. Para esse artigo, estou literalmente redigitalizando a fonte American Captain para que você possa ver o processo passo a passo. É impossível fazer com que ela fique exatamente como quando eu a digitalizei pela primeira vez, mas estou perto — além disso, eu vejo algumas novas coisas que eu realmente gostei. Talvez haja uma fonte totalmente nova vindo junto aqui!

Nesse ponto, com as letras iniciais feitas, é hora de me certificar de que toda linha, curva e nó está exatamente onde eu quero. Tente manter

as linhas retas e as curvas suaves e fluindo com transições naturais — exceto onde você não quer que elas estejam suaves e fluindo! E verifique seu trabalho. Ao aumentar o zoom com a ferramenta **Zoom** descobri uma curva interna no S que estava levemente torta (Figura 20). Com a ferramenta **Forma**, movi as alças de controle e dei à curva uma transição boa e suave. Quanto mais limpo o vetor, melhor a letra!

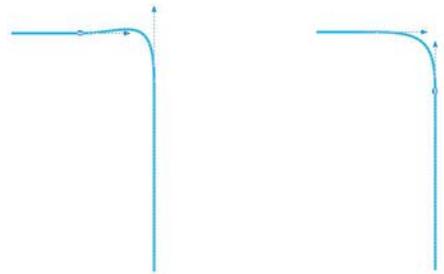


Figura 20: Ajustar a curva movendo as alças de controle

Para mais ferramentas e comandos que estão disponíveis quando um nó ou linha é selecionado, verifique a barra de propriedades. E sempre consulte a ajuda quando não tiver certeza de como uma ferramenta ou comando deve funcionar.

 Alternar da visualização **Aprimorado** para **a Grade de linha simples (Visualizar ▶ Grade de linha simples)** pode facilitar muito a localização de nós e a verificação de integridade de contornos.

E você nunca está limitado a apenas uma forma de construir um vetor. Ao colocar ferramentas favoritas em uso, o processo se tornará ainda mais natural e intuitivo. Combinando várias técnicas, você eventualmente encontrará aquelas que funcionam melhor para você. Algumas das imagens nos exemplos a seguir (Figura 21) mostram que há mais de uma forma de construir um contorno. As letras em vermelho são os produtos finais.

TRCRSEADAA
CCCCCJ DDDDTTC
DTC

TRDRSEAD
DDDBRRR RDTCA

TRCCESEAD
CCESSS SERDTCA

Figura 21: Criar novas letras a partir de letras existentes

Testar as letras em palavras

Mesmo se você não começou a partir de uma palavra, crie uma agora. As letras no meu esboço oferecem um número limitado de combinações para formar uma palavra real. Deixando o T de lado por um momento, eu dou uma primeira olhada nos novos formatos de letras em ação soletrando SACRED (Figura 22). Essa é uma combinação de letras especialmente boa. Eu consigo ver como o espaço negativo dentro dos loops do S interagem com o espaço negativo em torno do A.



SACRED SCARED
SACRED SCARED
DESECRATED

Figura 22: Testar as letras em diferentes combinações de palavras reais

Palavras reais ajudam a estabelecer como a fonte fica em organizações familiares. As letras não parecem más, mas ainda estão muito grosseiras. É hora de deslocar os nós em alguns dos ângulos e alterá-las levemente. Com a ferramenta **Forma**, selecione cada nó que quero mover e uso as teclas de seta para deslocá-lo horizontal ou verticalmente.

 Para definir a distância de deslocamento, clique na ferramenta **Seleção**, clique em uma página vazia para cancelar a seleção de todos os objetos e digite um valor na caixa **Distância de deslocamento** na barra de propriedades.

Eu defino a distância de deslocamento para 0,005", apenas o suficiente para ajustar a forma das letras sem fazer alterações maiores.

Ao ajustar os ângulos no S, conto o número de deslocamentos para que eu possa ajustar os ângulos no C, E e T na mesma medida. Dessa forma, os ângulos em todas as letras que compartilham esse ângulo serão iguais. Se cometer um erro ou perder o controle dos deslocamentos, você sempre pode usar o comando **Desfazer (Editar ▶ Desfazer)** para voltar atrás e tentar novamente. Ou pode manualmente manipular o ângulo para corresponder ao ângulo de uma letra que você gosta.

Olhando par as letras, eu vejo que o R definitivamente precisa de melhorias. Ele é um pouco estreito e tem que ser esticado. Eu o seleciono e puxo a alça de controle esquerda ou média direita ao longo do eixo horizontal até que a largura geral do R coincida com a largura das outras letras. O fator de escala é de cerca de 108%. A largura dos traços verticais muda um pouco, mas não o suficiente para ser notável.

Depois de ter feito essas alterações menores, posso reorganizar as letras e testar a palavra SCARED. Eu gosto dela. Agora eu adiciono o T. CRATED é uma palavra boa para teste, mas eu gostaria de incluir o S também, então eu tento DESECRATED. Nessa nova palavra eu vejo que preciso ajustar o S levemente com mais alguns deslocamentos de nó, e também mexer no toque do traço cruzado do T para torná-lo um pouco mais amplo.

Por hora, estou satisfeito com os resultados.

Antes de continuar, gostaria de aplicar alguns elementos gráficos em minhas primeiras palavras. É sábio considerar como coisas do tipo sombreadamentos, preenchimentos, contornos e outros afetam a aparência das letras (Figura 23).

Você pode querer fazer vários ajustes quando vir as letras em ação. Tente finalizar os pesos e traços durante esses estágios iniciais de criação, quando a aparência geral está começando a tomar forma. Fazer esses ajustes agora ajuda a continuar com eles até o restante da fonte mais tarde. Caso contrário, você se encontrará tentando modificar todo o alfabeto no final do processo.



Figura 23: Verificar a aparência geral das letras adicionando elementos gráficos

Seja cuidadoso ao ajustar linhas e curvas, deslocar nós e escalar objetos. Certifique-se de manter a integridade dos ângulos e formas que gostar. Continue reorganizando suas letras e verificando novamente como elas ficam em diferentes combinações. Agora é um bom momento para introduzir uma forma radicalmente diferente como o V ou o W na equação.

Criar o V

Lembre-se da duplicata das formas do A agrupadas que eu deixei de lado antes? Agora eu desagrupo os objetos, removo o traço cruzado, uno as duas partes, giro o novo objeto em 180° e tenho um V (Figura 24).



Figura 24: Criar um V a partir do A

Para girar o objeto em 180°, clique duas vezes na ferramenta **Seleção** para exibir as alças de rotação, pressione **Ctrl** e arraste a alça do canto (Figura 25). Pressionar **Ctrl** reduz a rotação para incrementos de 15°, facilitando o controle do ângulo de rotação até que você atinja 180°.

 Outra forma de girar um objeto em 180° é selecioná-lo e clicar no botão **Espelhar verticalmente** na barra de propriedades.

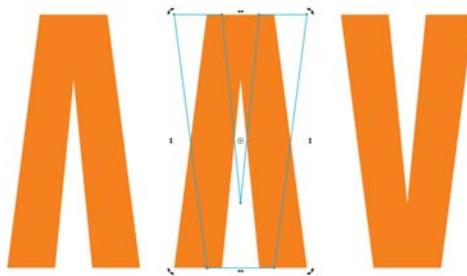


Figura 25: Girar o objeto

Agora eu quero ver como o V ficou, especialmente próximo ao A. Acho que ele precisa de alguns ajustes, então eu desloco os nós em torno do topo, base e meio da letra. A alteração mais drástica está no topo, onde eu ampliei o "alargamento" (Figura 26). O V com contorno azul no exemplo agora é minha versão do trabalho. Houve uma melhoria considerável no V inicial. Mas já está pronto?



Figura 26: Fazer ajustes para ampliar o alargamento do V

Ele está provavelmente bom, mas eu não tenho certeza. Ele parece muito magrinho. Eu quero torná-lo levemente maior sem deslocar nenhum nó, então eu adiciono um contorno externo clicando na ferramenta **Contorno** na caixa de ferramentas e arrastando para fora do centro do objeto (Figura 27).

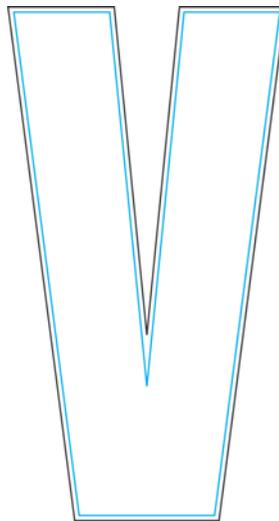


Figura 27: Adicionar um contorno para ampliar o V

Claro que ampliar um contorno afetará a altura, mas eu posso alterar a altura especificando valores nas caixas **Tamanho do objeto** na barra de propriedades. Esse ajuste impreciso provavelmente afetaria qualquer letra que tenha traços cruzados e ângulos, como um E ou um T. Mas em um V, que sabe? Além disso, eu já posso ver que uma vez que eu separe o contorno do contorno original, esse novo V não vai funcionar. Ele está muito volumoso (Figura 25). A versão funcionando — o V cujos nós eu desloquei para ampliar o alargamento — está "funcionando" bem.



Figura 28: O V do topo é muito volumoso; o V de baixo é perfeito.

Escalar as letras

Continue reorganizando suas letras e verificando-as com frequência. Se seu processo criativo for apressado e caótico como o meu, algumas medidas podem estar desligadas agora e podem precisar de reajuste.

Por exemplo, para alterar a altura estranha das minhas letras — todas elas têm 0,994" de altura — e deixá-las com 1,0", eu configurei as linhas-guia para 1 polegada e alinhei as letras a elas. Uma forma de configurar as linhas-guia é usando a caixa de diálogo **Opções (Ferramentas ▶ Opções)**. Entretanto, eu normalmente uso apenas a ferramenta **Seleção** para arrastar algumas linhas-guia para fora das régua e as posicione em um ponto da minha área de trabalho que não esteja muito cheia. Então eu clico duas vezes nas linhas-guia para exibir a caixa de diálogo **Opções**. Agora eu posso digitar valores para cada linha-guia que me dará o espaço que preciso entre elas.

Em seguida, clico em **Alinhar a** na caixa de ferramentas padrão e ativo a caixa de seleção **Linhas-guia**. Duplico uma das letras (a letra á

servirá), arrasto-a entre as linhas-guia até que elas se alinhe no lugar no final da linha-guia e a escalo proporcionalmente com uma alça de canto até que ela se alinhe à linha-guia de 1 polegada (Figura 29). Quando escalada, o A se alinha à linha-guia de 1 polegada e fica com 1 polegada de altura.

Agora seleciono as letras restantes e pressiono **Ctrl + R** para repetir a ação. O comando **Repetir** aplica a escalada executada no A para o restante das letras e os deixa com 1 polegada, a mesma altura do A.

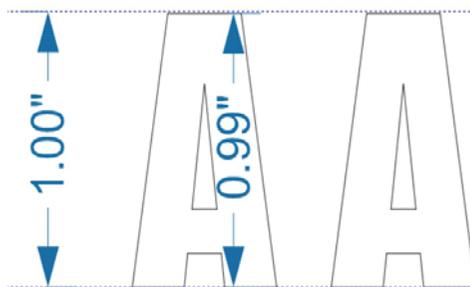


Figura 29: Escalar o A para se ajustar entre as linhas-guia

Claro, pressupõem-se aqui que eu mantive a altura estranha de 0,994" das letras conforme eu as criei. Se uma letra tivesse variado em altura, ela não teria 1 polegada agora. Se encontrar uma letra que não esteja exatamente do tamanho que deveria, corrija-a agora. Quando um objeto estiver selecionado, você pode verificar suas dimensões nas caixas **Tamanho do objeto** na barra de propriedades.

Corrigindo o traço cruzado do T

E o que eu disse sobre processos criativos bagunçados? Observei que o traço cruzado do T é um pouco maior que os do E, do C e do S (Figura 30). Hora de corrigi-lo



Figura 30: O traço cruzado do T é maior que o do E.

Eu arrasto o E sobre o T, altero a seleção **Alinhar a** para **Objetos**, seleciono os nós no T que precisam ser movidos, pressiono **Ctrl** e arrasto para cima. Aumento o zoom antes de fazer ajustes preciso como esse. É mais fácil ver o que estou fazendo (Figura 31). Seleciono os nós primeiro e, em seguida, aumento o zoom em um dos nós antes de arrastá-lo. Os outros nós seguirão o ajuste, mesmo se eu não puder vê-los.



Figura 31: Aumentar o zoom e ajustar o traço cruzado movendo nós

Mas adivinha só? Agora o ângulo inclinado no traço cruzado está fora. Eu arrasto o T para que seu traço cruzado do lado direito se alinhe com o traço cruzado do E (Figura 32) e desloco o nó inferior até que todo o ângulo esteja certo novamente. Repito o mesmo número de deslocamentos do lado esquerdo do T. Ângulos concertados! Há muito trabalho e muitos detalhes a considerar! E você pensou que fazer fontes era moleza! Mas eu tentei avisá-lo: é tudo questão de vetores. E nós. Muitos nós.



Figura 32: Alinhar o traço cruzado direito do T com o E. A cor preta ao longo da borda direita mostra que o T precisa ser ajustado.

Na verdade o ângulo estava tão pouco desalinhado que eu provavelmente poderia tê-lo deixado ninguém teria percebido. Nesse caso, eu aumentei o zoom em 3000% e a diferença nos ângulos ainda era insignificante. Mas por que não corrigi-la se eu posso? Eu configurei a distância de deslocamento para 0,0001" e levei 12 deslocamentos para fazer o nó voltar à posição correta. Antes que eu esqueça, eu voltei para uma distância de deslocamento mais realista de 0,005".

Criar o restante do alfabeto a partir das letras iniciais

Agora eu tenho que criar o restante das letras do alfabeto. A fonte gótica se baseia em várias formas repetidas para formar o conjunto completo de caracteres, portanto você pode praticamente trabalhar em estilo de linha de montagem. Como todas as letras devem ter a mesma altura, vou construí-las usando as linhas-guia. Eu ativo a opção **Alinhar a ► Linhas-guia** e bloqueio as linhas-guia (clique com o botão direito em cada linha-guia e escolha **Bloquear objeto**), para que eu não segure uma por engano e tire-a do lugar.

Começo duplicando a letra E, que pode ser usada para construir rapidamente a letra F (Figura 33). Com alguns cliques para excluir alguns nós e arrastar o nó restante para a linha-guia, o E se torna um F. Em seguida, eu duplico o F, excluo mais alguns nós, alinho o último à linha-guia e tenho um I. Mas e se eu deixar o traço horizontal central no F, endireitar seu topo e deslizá-lo próximo ao I? Agora eu tenho um H. Eu ajusto o espaço e uno-os. O D será o padrão para o espaço entre dois traços verticais do H.

Em seguida, fatio um D na metade verticalmente par desenhar um retângulo e posicioná-lo de forma que ele sobreponha a metade esquerda do D. Eu seleciono o retângulo, pressionio **Shift** e, então, seleciono o D (a ordem de seleção dos objetos determina qual dos dois objetos eu corto). Clico em **Objeto ► Modelar ► Aparar** para fatiar o D com o retângulo e removo o lado esquerdo do D. Agora eu crio uma duplicata espelhada da metade direita restante do D e uno-a de volta a ele mesmo para um O. Arrasto os nós para fazer o espaço do meio ficar igual ao espaço dentro do D. Conforme eu trabalho, mantendo o D no plano de fundo para referência, alternando para visualização de grade de linha simples para maior precisão.

E F F F F I I I I D D H

J O O O

N H O W H O O Q O U

O U R R R P P B B

W V V V Y

P V W X X V W V Y E I Z Z Z Z

Figura 33: Criar mais letras

Um retângulo posicionado no centro na parte inferior de um O se torna um q. Coloque dois Vs juntos e forme um W (com toques de nós pesados, claro), então fatio e pico um R para fazer o P e o B. O P precisa de alguns ajustes de curva para ficar legal. O B é ainda mais complicado que o P, mas puxar com cuidado os nós e as alças de controle fará com que a pequena indentação fique correta.

Alinhe as novas letras e faça ajustes onde for necessário. Há uma ferramenta especial para isso. Ela se chama seus olhos. Treine seus olhos para ver letras. Treine-os para entender e visualizar não apenas o espaço positivo ocupado pelas letras, mas o espaço negativo em torno delas também. Espaço negativo é um elemento importante em design e composição. Um exemplo de uso eficiente do espaço negativo são os layouts com letras reservadas em fundos pretos. Para provar a importância do espaço negativo, vamos dar uma olhada em três formas vermelhas idênticas complementadas por um rápido efeito de sombreamento (Figura 34).



Figura 34: Três formas

Legal, não? Mas o que eu realmente vejo? Quando altero a visualização no próximo exemplo, você vê é uma curva fora do espaço

negativo entre o W e o S, girado em 180° (Figura 35).



Figura 35: As três formas são feitas a partir do espaço negativo entre o W e o S.

Enganado? Não? Pelo menos não por muito tempo. Você viu os objetos como positivos ou negativos? Oi você imediatamente os viu como eles eram? Você os achou interessantes? Esse é o objetivo do espaço negativo: adicionar interesse em seus designs. Assim, um estilo gótico como a American Captain limita as possibilidades porque os formatos de letras também são simples, mas onde você puder, tente adicionar interesse. Quando estiver trabalhando no espaço positivo, nunca perca de vista o espaço negativo.

Construir uma fonte como descrito nesse artigo não é nada mais que simples extrapolação: usar formas e formatos existentes como pontos de início para criar os formatos restantes. Empregar as técnicas de edição de vetores do CorelDRAW, de unir e aparar para duplicar e espelhar, ajudarão você a criar todas as partes que precisa para fazer o restante do alfabeto.

Lembre-se de verificar seu trabalho com frequência. Erros negligenciados podem ser levados adiante de uma letra para outra até que todo o seu alfabeto esteja cheio de falhas que deviam ter sido corrigidas no início. Procure por erros como linhas que deveria ser retas mas não estão, transições suaves e cúspide, ângulos que estão desalinhados, e assim por diante. Lembre-se da curva interna do S que estava ligeiramente torta? Esses são tipos de erro que você deve procurar para que

eles não se infiltrem no restante de suas fontes na forma do processo de extrapolação.

Puxando o C

Infelizmente, às vezes eu não sigo meus próprios conselhos tão bem. Bem adiante no processo (26 letras mais tarde, para ser exato), eu descobri uma falha que deveria ter sido descoberta enquanto eu estava digitalizando as primeiras sete letras do meu esboço. Eu observei que o ângulo nos traços cruzados horizontais inferiores do C e do E não correspondem ao declive diagonal do A (Figura 36).



Figura 36: Ajustar o traço cruzado inferior do C para corresponder ao declive do A

Quando eu movo o c para a esquerda da A, a discrepância fica óbvia. Para contraste, eu altero o preenchimento do C para preto. Pressionando **Ctrl**, eu arrasto o C horizontalmente até que ele toque a diagonal lateral esquerda do A. Alterno a visualização da grade de área e uso a ferramenta **Zoom** para aumentar o zoom na área onde as duas letras se tocam. Essa visualização ampliada me ajuda a realizar essas manobras de aproximação com facilidade. Eu defino a distância de deslocamento mais baixa (0,001") e uso as teclas de seta para deslocar o C para o lugar (12 deslocamentos nesse caso). Eu o coloco o mais próximo possível, mas não estou muito preocupado com a precisão absoluta pixel a pixel.

A inclinação no C agora corresponde ao ângulo do declive do A. Eu repito o mesmo número de deslocamentos para os respectivos

nós no E, l e Z. O espaço negativo estranho entre as letras e o A se foi.

Eu também percebo que os cantos do C não estão arredondados como eu preciso. Eles devem parecer mais como os cantos do D e do O. As letras que precisam de ajuste são o C, o E, o L e o Z. Se eu arredondar o C, também tenho que arredondar um ou ambos os cantos do G. Até mesmo o S terá que ser puxado novamente.

Com a ferramenta **Forma**, trabalho no lado inferior esquerdo do C; começo movendo os nós para criar manualmente a forma que eu quero ver (Figura 37). Quando uma corva começa a ficar muito reta, eu uso as alças de controle para puxá-la de volta novamente. Todos os ajustes são visuais. Eu não vou fazer medidas precisas. Eu só estou tentando fazer ela parecer correta.

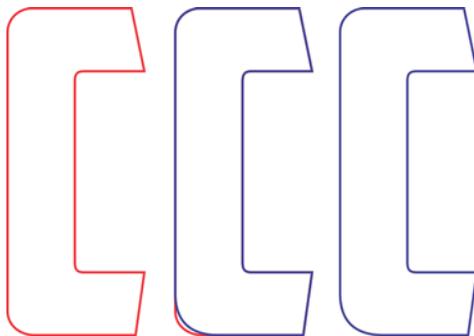


Figura 37: Corrigir o canto arredondado do C

Como eu acabei com o canto do traço cruzado inferior, preciso transferir as alterações para o traço cruzado superior também. Você sempre pode usar a opção **Filete** novamente, certificando-se de inserir o mesmo valor para o raio do canto usado antes, mas aqui há alguns outros truque e ferramentas que podem ser usados.

Eu duplico o C e seleciono todos os nós arrastando em torno deles com a ferramenta

Forma (Figura 38). Clico com o botão direito para abrir o menu de contexto de edição de nós e escolho **Cúspide** para transformar todos os nós em cúspides. Em seguida, pressionado **Shift**, clico nos dois nós na parte inferior esquerda do C para desmarcá-los. Esses dois nós representam o arco recém construído. Os outros nós não são necessários e devem permanecer selecionados. Eu liberei a tecla **Shift**. Agora, com todos os nós restantes ainda selecionados, pressionono **Excluir**. Fiquei com uma forma estranha, mas você vai observar que o arco que eu construí ainda está intacto (Figura 39).

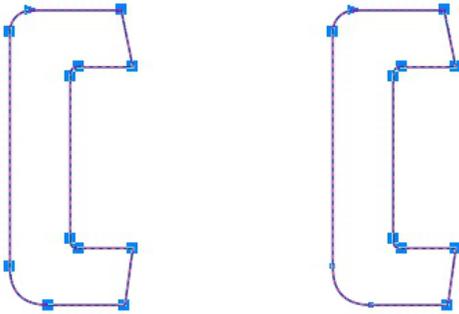


Figura 38: Selecionar todos os nós do C e, em seguida, desmarcar os dois nós no canto inferior esquerdo

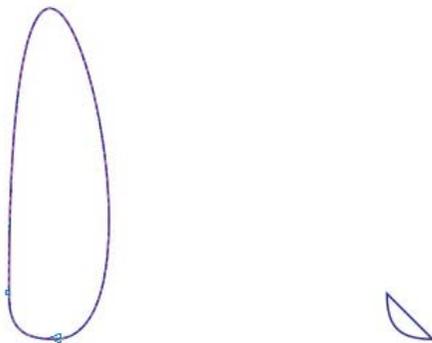


Figura 39: Os dois nós no canto inferior esquerdo do arco entre eles permanece intacto.

Como os nós que definem o arco são cúspides, o arco permanece intacto mesmo se você modificar ou remover essa curva estranha que

faz um laço dos lados do arco. A próxima etapa é excluir a curva. Eu simplesmente seleciono qualquer ponto na curva, clico com o botão direito e escolho **Em linha** no menu de contexto. A curva se foi. Uma linha reta permanece. O arco está intacto.

Eu viro o arco verticalmente e o movo para o topo do C (Figura 40). Seleciono a linha reta no objeto do arco e pressionono **Delete**. O arco agora é uma curva aberta. Eu podia ter excluído a curva inicialmente ao invés de torná-la uma linha, mas para efeitos de exemplo, decidi mostrar como endireitar a curva estranha primeiro ao invés de excluí-la direto. Em seguida, seleciono qualquer ponto no canto arredondado superior original do C, clico nele com a ferramenta **Forma** e a excluo também. O C agora é uma curva aberta. Seleciono os objetos e alinho-os clicando em **Objeto ▶ Alinhar e distribuir ▶ Alinhar à esquerda** e, em seguida, **Objeto ▶ Alinhar e distribuir ▶ Alinhar acima**.

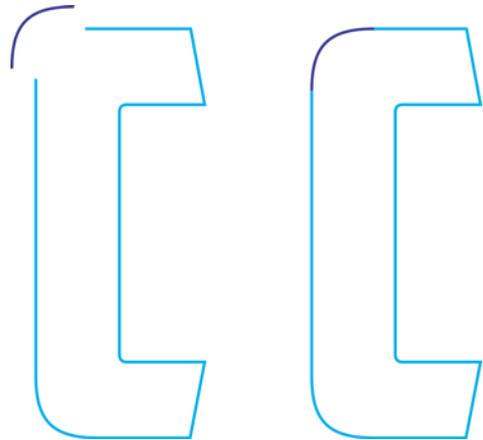


Figura 40: Mova o arco para o topo do C.

Eu combino os dois objetos em uma única curva (**Objeto ▶ Combinar** ou **Ctrl + L**) e movo os nós nas linhas retas da forma de C original até que eles se alinhem aos nós do novo arco. Eu tenho cuidado para não mover

os nós no arco e alterar sua forma. Quando os nós dos dois vetores estiverem devidamente alinhados entre si, eles se unirão automaticamente. Quando eles estiverem unidos, o objeto se transforma de uma curva aberta para uma curva fechada. A letra está finalizada quando for uma curva fechada.

Agora posso fazer correções semelhantes ao G, mas apenas no canto inferior esquerdo. O canto superior esquerdo permanecerá inalterado. Eu até lembrei de salvar uma cópia do arco criado, portanto é uma questão simples uni-lo à parte inferior do G da mesma forma que eu fiz com a parte superior do C. O S precisará de atenção também.

YMJBAETDUZICQVFWHNRPGKLOXS AMERICAN CAPTAIN

Figura 41: O alfabeto concluído

Quando tiver finalmente concluído, coloque as 26 letras em linha para compará-las ao seu conceito inicial (Figura 41). E aqui está uma dica útil: Não organize todas as letras em ordem alfabética. Qualquer fonte que estiver organizada em ordem alfabética parece boa para seus olhos. Misture tudo. Separe o V, o W, o Y e o Z. Coloque-os em qualquer lugar, menos próximas entre si, ou você nunca poderá dizer se elas estão corretas.

Se você se sentir intimidado pela ideia de criar fontes, essa é a hora de começar a aprender tudo o que puder sobre design de fontes. Isso vale para os usuários veteranos também, porque há mais alguma coisa para manter em mente se planejar fontes for se tornar uma atividade contínua. Esse artigo lida apenas com 26 caracteres. Um conjunto de fontes completo requer um mínimo de 250 caracteres. Não é para assustá-lo nem nada, mas quando a American Captain foi finalmente concluída, ela levou um ano para ser concluída, englobou diversos idiomas, incluiu cinco fontes complementares e alterou a contagem de caracteres para mais de 1.600. Além disso há centenas de opções de

substituição de caracteres como recursos OpenType.

Et tu, AMCAP? De formas simples a complexas

Até aqui eu vim construindo caracteres relativamente simples que requerem apenas técnicas básicas de construção. Mas há momentos em que certas formas não podem ser facilmente extrapoladas de formas existentes ou ser uniões de quadrados e retângulos. Enquanto pode ser fácil construir um H maiúsculo diretamente na tela sem um esboço, um caractere verdadeiramente complexo — um E comercial clássico, por exemplo — representa um desafio muito maior (Figura 42).

O E comercial que eu imaginei requer um desenho renderizado manualmente mais totalmente perceptível. Nos meus esboços iniciais das sete letras, as formas eram grosseiras porque eu sabia que elas seriam de fato bem fáceis de renderizar. Quando se trata de E comercial, entretanto, até mesmo uma construção no estilo simples da American Captain pode apresentar dificuldades

inesperadas. Et tu, AMCAP? Em latim, “et” é a conjunção “e,” portanto um E comercial é na verdade uma ligadura altamente estilizada das letras (ou E-t).

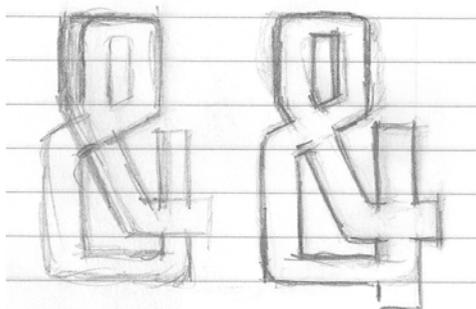


Figura 42: Esboços grosseiros do E comercial

A obra final para meu conceito de E comercial não é perfeito e não tem que ser. Mas ele é mais preciso que as letras iniciais. Trabalhar os detalhes desse caractere em especial no papel definitivamente facilitará o processo de digitalização. Eu o separei em formas individuais no caso de eu decidir digitalizar as partes uma por vez e, então, uni-las. Isso também me dá um melhor entendimento do formato geral que estou tentando replicar.

Mas eu tenho outra ideia primeiro.

Se tirar um tempo para examinar as formas separadamente e emprestar alguns dos elementos necessários das letras finalizadas, pode realmente ser possível digitalizar o E comercial sem nem ter que escaneá-lo no CorelDRAW. Ao simplesmente me familiarizar com várias estruturas que compreendem a forma geral, eu posso construir e montar esse E comercial visualmente.

Visualizadas individualmente, as partes são realmente bem básicas. Elas são simplesmente vetores com alguns ângulos e curvas extra. E isso significa um pouco de trabalho extra. É

simplesmente uma questão de construir formas, montá-las e fazer ajustes finais.

A primeira tentativa parece um pouco diferente do esperado. Levou 13 etapas para obter a forma que eu queria, com um total de tempo de trabalho de cerca de 15 minutos (Figura 43). Além disso, eu a construí usando apenas três formas principais ao invés das quatro planejadas (Figura 44). Planos com frequência mudam quando você aplica uma ideia às restrições dos formatos de letras reais.

Trabalhar sem esboços digitalizados é mais difícil do que eu pensava. Se eu quiser me manter coerente com os formatos de letras que já tenho (estou usando o P como um caractere de linha de base com relação ao qual eu verifico meu trabalho), meu conceito de E comercial pode ter que permanecer como está: um conceito. As coisas nem sempre funcionam, mas o bom é que eu posso rapidamente tentar uma ideia e decidir se continuo ou abandono-a totalmente.

Eu decido insistir, mesmo que eu perceba que terei que comprometer muito tempo para os ajustes finais da postura, largura, traço e assim por diante. É a única forma de tornar esse caractere certo. Os ajustes são numerosos e consomem tempo, portanto eu quero evitar o máximo de tarefas complicadas possíveis de movimentação de objetos com o mouse. Ao invés disso, eu uso o deslocamento de nó seletivo. Trabalhando com baixas distâncias de deslocamento, posso ajustar e puxar um vetor com precisão incrível. É possível deslocar as linhas, curvas, nós e alças de controle de um vetor. Essa técnica pode ser aplicada especialmente bem se você trabalhar sobre obras digitalizadas e altamente precisas.

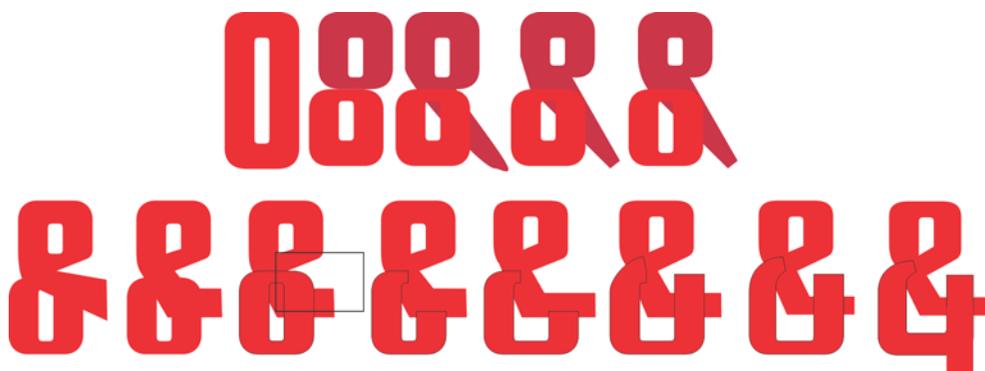


Figura 43: Construir o E comercial a partir de várias formas separadas



Figura 44: As três principais formas do E comercial

Agora é hora de redigitalizar o E comercial usando a obra como uma linha-guia. Dessa vez eu crio o E comercial como um objeto, construindo linhas retas e curvas e puxando nós até que tudo esteja certo. Isso é rápido, muito mais rápido do que tentar construí-lo à olho. Mas vai ser melhor?

Figura 45: Os dois Es comerciais: O novo (azul) e o antigo (vermelho)

Há uma notável diferença entre as duas versões (Figura 45). Eu definitivamente guardo uma delas para usar como um caractere alternativo OpenType. Quando eu construí o E comercial principal da American Captain, aquele que você digita diretamente do seu teclado, eu decidi por outro estilo clássico. É menos extravagante, mas foi difícil de criar também. Para meu novo E comercial alternativo, decidi manter o primeiro, aquele que eu construí à olho.

Acessar caracteres de fontes no CorelDRAW

É possível acessar facilmente o novo E comercial. O CorelDRAW agora consegue aplicar opções de substituição de caracteres de fontes que incluem recursos OpenType ou uma faixa definida pelo usuário de caracteres alternativos. Há três formas de encontrar os extras ocultos em uma fonte. Primeiro, a janela de encaixe **Propriedades do texto (Texto ▶ Propriedades do texto)** permitem explorar recursos OpenType disponíveis em categorias como Alternativas Estilísticas e Ligadura Padrão. Segundo, é possível destacar uma sequência de texto — ou mesmo um único caractere — para acessar um menu suspenso que exibe as opções de substituição específicas para sua seleção. Para isso, selecione o texto na ferramenta **Texto** e certifique-se de que o botão **OpenType Interativo** na barra de propriedades esteja ativado. Se o texto selecionado tiver qualquer recurso OpenType, uma seta aparece abaixo dele. Clique na seta para ver os recursos disponíveis (Figura 46).



Figura 46: Exibir recursos OpenType disponíveis para texto selecionado

Terceiro, posicione o cursor onde deseja inserir um caractere em uma linha do texto e abra a janela de encaixe **Inserir caractere (Texto ▶ Inserir caractere)**, que é basicamente um

mapa de caracteres de fonte para todos os caracteres padrão, exceto recursos OpenType. Na lista suspensa **Filtro de caracteres**, ative a caixa de seleção **Toda a fonte**. Role através do mapa e clique duas vezes no caractere que deseja inserir. Se um caractere alternativo não tiver sido escrito na fonte como um recurso OpenType, ele está disponível apenas na janela de encaixe **Inserir caractere**.

Como um designer de fontes, você pode incluir um número praticamente ilimitado de caracteres alternativos em sua fonte, com sem nenhum requisito para disponibilizá-las como recursos OpenType. É necessário, entretanto, aplicar designações de Unicode para qualquer caractere alternativo, caso contrário a fonte não funcionará conforme o esperado. Para obter mais informações, consulte seu editor de fontes e qualquer outra fonte de conhecimento tipográfico que possa encontrar.

Hora de mais testes

Agora é um bom momento para colocar tudo que você criou até aqui em um teste prático. Antes de começar a importar vetores em um editor de fontes, é uma boa ideia usar novos formatos de letras em palavras reais e ver o que funciona e o que não funciona. Alguma das letras é muito ampla? Muito estreita? Os traços e medidas estão corretos? Os espaços internos precisam ser ajustados? A lista de problemas prováveis é muito longa, mas decidir o que parece certo ou errado será uma decisão sua. Se não tiver certeza se algo está certo ou não, encontre uma fonte semelhante e veja como seus designers lidaram com o problema. Talvez a solução deles funcione para você.

O CorelDRAW possui todas as ferramentas necessárias para dispor as letras em palavras e frases para criar layouts de páginas,

organizações coloridas, logotipos e muito mais. É muito trabalho colocar formatos de letras nesses testes, e eu sei que ansiosos para divulgar suas letras, mas dedique algum esforço para o teste de palavras primeiro. Isso realmente dará a você uma dica sobre o que funciona e o que não. E as correções podem ser mais fáceis agora no CorelDRAW do que mais tarde em um editor de fontes.

Certas palavras e combinações de palavras destacam áreas de problema realmente bem. Um dos meus favoritos é FOES TOAST GHOST em maiúsculas (Figura 47). Ele chama a atenção para as dificuldades inerentes em palavras que usam formas diferentes e contrastantes. Outras favoritas são FLAG e CHEIVAN. Para o teste de CHEIVAN, alterne o W, o Y e o X no lugar do V. Em quais combinações únicas você pode pensar? Aqui está um exemplo clássico: WAVE. Ou talvez você prefira pangramas: QUICK JOLTING ZEPHYRS VEX FAMED BOW, ou JACKDAWS

LOVE MY BIG SPHINX MADE OF QUARTZ. O pangrama JACKDAWS é especialmente útil já que suas letras às vezes podem (dependendo da fonte) criar uma organização distintamente notável das formas diferentes das quais eu estava falando.

Tente reunir as combinações que são problemáticas para o estilo específico de sua fonte. Por exemplo, a American Captain possui um traço horizontal pequeno no T maiúsculo, portanto a questão era óbvia. Isso parecerá bom em aplicações de palavras reais? É um conceito sonoro? Ele fica bem no meio de uma palavra, mas é muito pequeno no início? Apenas o tempo e o teste decidirão.

Eu decidi finalmente manter o topo pequeno no T, mesmo se ele ficar um pouco fraco no início de uma palavra. Na verdade, isso é uma vantagem oculta. Um traço superior pequeno elimina a necessidade de espaço negativo normalmente associado a um T maiúsculo.



Figura 47: Testes de palavras

Definir o espaço entre as letras

Agora também é um bom momento para decidir quanto espaço deseja entre as letras, para que você possa aplicá-lo à fonte finalizada no editor de fontes. Para a American Captain, o espaçamento das letras é bem justo. Eu mantive tudo próximo com propósito. Isso foi algo que eu queria desde o começo, e quando eu a vi tomando forma na tela, eu soube que também precisaria planejar definir o espaçamento das letras igualmente justo em meu editor de fontes.

Por sorte é fácil de ajustar visualmente o espaçamento de letras em um editor de fontes, com quase nenhuma necessidade de muitas medidas complicadas. Entretanto, há uma forma de exportar a medida exata de espaçamento de letras diretamente do CorelDRAW para o editor.

Desenhe um quadrado entre duas letras precisamente espaçadas, certificando-se de que o quadrado esteja tocando o lado de ambas as letras (Figura 48). O quadrado agora pode ser enviado com as letras no editor de fontes. A largura do quadrado dividida na metade ajudará a determinar a distância do espaço lateral esquerdo e direito para essas letras. Nesse exemplo, estou mostrando um M e um N. Eu poderia até escalar o quadrado em 50% antes de exportar, observando que sua nova largura fornecerá a distância do espaço lateral exata dessas duas letras, e todas as outras letras que formam as características laterais esquerda e direita do M e N.

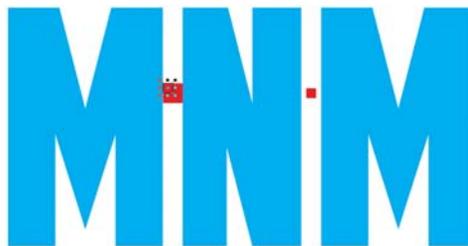


Figura 48: Criar um quadrado e escalá-lo em 50%

Por exemplo, o lado esquerdo do E teria o mesmo valor de espaço lateral que o M e o N. O lado direito do E obviamente precisaria ter um valor totalmente diferente para parecer bom.

Exportar os vetores

Quando tiver ajustado tudo ao seu gosto, é hora de exportar as letras. Elas serão um tipo de letra muito em breve, mas há uma boa chance de você ter que visitar algumas delas muitas vezes em seu esforço contínuo de aperfeiçoar a nova fonte. Enquanto é fácil fazer correções básicas no próprio editor de fontes, a flexibilidade e intuitividade da área de trabalho do CorelDRAW, combinadas com seu arsenal de edição de nós, dá a ele uma capacidade muito maior de lidar com as correções finais mais complexas.

Quando os vetores forem finalmente importados em um editor de fontes, eles têm que ocupar cerca de 75% de um espaço de grade que é cerca de 1000 unidades verticais totais. Um valor recomendado para a altura vertical de um vetor exportado está entre 700 e 800 unidades, ou o equivalente em polegadas — cerca de 7,8 a 8,0 polegadas antes de deixar o CorelDRAW. Normalmente, você escala as letras proporcionalmente à altura X desde que a altura do X maiúsculo seja padrão para determinar a altura final de todas as letras maiúsculas. Essa altura deve estar em

qualquer lugar entre 7,0 e 8,0 polegadas. Isso garante a escala correta para que as letras se ajustem em suas células no editor de fontes e ainda forneçam a quantidade correta de espaço entre as linhas do texto quando você começar de fato a digitar as letras na tela. Linhas-guia podem ajudar com a escalada. Certifique-se de escalar todas as letras proporcionalmente para que fiquem uniformes.

Para alinhar as letras de forma que cheguem no novo ambiente com a orientação adequada, defina uma linha-guia vertical para 0 e uma horizontal para 0 (figura 49). Alinhe os vetores à linha-guia horizontal e, da esquerda para a direita, alinhe-as à linha vertical. É basicamente o mesmo que alinhar tudo no canto inferior esquerdo do fundo da página. E não importa que as letras saiam do papel, porque elas certamente sairão.

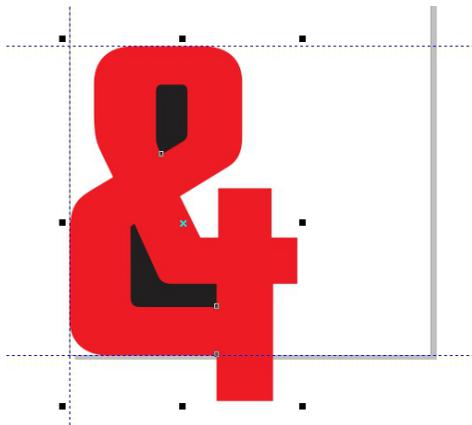


Figura 49: Alinhar caracteres usando linhas-guia

A linha-guia horizontal é a linha de base de todo o alfabeto. A parte inferior de suas letras (M, X e H maiúsculos normalmente são os exemplos padrão) deve permanecer na linha-guia horizontal.

Se os vetores não chegarem no editor exatamente onde você deseja em sua primeira tentativa, não se preocupe. Você aprenderá

rapidamente a fazer ajustes no CorelDRAW para que todos os caracteres sejam importados no lugar, e também é possível ajustar suas posições no editor.

Antes de exportar um vetor, certifique-se de que ele seja um objeto fechado e que esteja separado no caso de as letras que são mais de um objeto (como A, D ou O). Para obter melhores resultados, remova os contornos (escolha **Nenhum** na lista suspensa **Largura do contorno** na barra de propriedades) e aplique um preenchimento em todos os objetos. Não combine letras em um único objeto. Letras podem ser agrupadas, mas não combinadas.

Consulte a ajuda em seu editor de fontes para determinar quais tipos de arquivos podem ser importados. Normalmente, você estará exportando vetores como um arquivo Adobe Illustrator AI. Versões mais antigas de arquivos AI parecem funcionar melhor para Fontlab. Opções de AI estão disponíveis na lista suspensa **Compatibilidade** na caixa de diálogo **Exportação do Adobe Illustrator**.

Antes de abrir a caixa de diálogo **Exportar**, certifique-se de ter selecionado apenas os objetos que deseja exportar e, em seguida, certifique-se de marcar a caixa **Apenas selecionados**. Caso contrário, você está arriscado a cometer o erro de exportar inadvertidamente tudo em sua área de trabalho, o que poderia levar a alguns resultados catastróficos ao tentar importar o arquivo em seu editor de fontes. A falha em seguir esse aviso provavelmente exigirá que você reinicie seu editor de fontes e possivelmente o CorelDRAW. Em casos extremos, você pode precisar reiniciar seu computador. Você foi avisado!

Não é necessário exportar todo o alfabeto de uma vez. Mesmo que não faça mal de fato exportar 26 letras em um arquivo, eu gosto e exportar apenas cinco ou seis de cada vez. Isso mantém a bagunça desnecessária fora da área de trabalho do editor. A maioria dos editores de fontes não ser tão compreensivo com um usuário desordeiro quanto o CorelDRAW quanto ele for armazenar pilhas de vetores no ambiente de trabalho. Tente manter as coisas em níveis visual e tecnicamente administráveis.

Ferramentas de vetores em editores de fontes estão relacionados a posicionamento preciso de nós e vetores — você verá essa realidade notória quando seus vetores chegarem do CorelDRAW. Se seus vetores não estiverem claros, as curvas e as transições não forem suaves ou as linhas retas estiverem levemente tortas, isso será óbvio em seu editor de fontes.

A razão disso é que o CorelDRAW é mais orientado à criatividade, não à precisão estrita. Mas o CorelDRAW pode ser bastante preciso se você prestar atenção no que estiver fazendo. E quanto mais preciso o vetor do CorelDRAW melhor. Limpar seu trabalho antes de exportá-lo significa menos trabalho em seu editor de fontes.

Conclusão

Como eu disse no começo, esse artigo trata de fontes de design usando nada mais que um digitalizador, um mouse e o CorelDRAW X7. Os métodos descritos são técnicas clássicas de geração de vetores, mas assim como há muitas outras formas de construir um vetor, também há mais de uma forma de construir uma fonte. E mais de um tipo de ferramenta para fazer isso. Até mesmo o CorelDRAW é complementado pelo CorelTRACE, que permite que você leve sua obra do esboço à mão ao vetor de uma maneira um pouco mais

automática. E para muitos designers, mesas digitalizadoras substituíram totalmente o venerável mouse. Portanto, esse artigo não é apenas uma introdução básica ao mundo da criação de fontes, mas também usa as opções mais simples de hardware, juntamente com um meio muito simples de software de geração de vetores.

no entanto, os métodos descritos não são exatamente antiquados. Ainda não, de forma alguma. Eles ainda são muito um padrão da indústria. E quando você souber o que está fazendo, é um processo razoavelmente rápido. Apenas não exagere e tente colocar milhares de caracteres em sua primeira fonte. Fique satisfeito com as primeiras 26 letras concluídas e parecendo corretas. Trabalhe duro e a ajuste muitas vezes, testando e retestando as letras até que tudo pareça exatamente o que você queria.

Claro, o teste final é instalar a fonte finalizada e digitá-la na área de trabalho do CorelDRAW. Lá você pode facilmente montar frases, palavras, parágrafos e qualquer outra coisa relacionado a texto para o qual você gostaria de usar a nova fonte.

 Para melhores resultados, instale a fonte como postscript OpenType. Esse formato retém as informações de formatação originais de um vetor, como formas curvas e posicionamento de nós, e, portanto, se adequa melhor à edição.

 Para modificar rapidamente uma letra digitada no CorelDRAW como texto artístico, primeiro converta-a em curvas (**Objeto ▶ Converter em curvas**, ou **Ctrl + Q**).

O CorelDRAW é ideal para demonstrar rápida e intuitivamente o desempenho de uma fonte. Ele também é bom para localizar qualquer

falha negligenciada oculta entre os formatos de letras. Então esses são vetores que você estava pronto para declarar finalizados? Às vezes um projeto de fonte nunca fica verdadeiramente finalizado. Sempre há mais uma ou outra ideia, uma coisa a mais para corrigir, uma adição a mais que realmente dará vida a ela.

Não fique surpreso se você se pegar revisando um tipo de letra que pensava estar concluído. Você nunca sabe quando pode simplesmente decidir jogar um complicado E comercial na mistura; simplesmente porque não pode.