

03

Estrutura, proporções e silhueta

Transcrição

Comeremos a trabalhar o esboço para deixar o personagem pronto para ser trabalhado em diferentes poses e ser vetorizado.

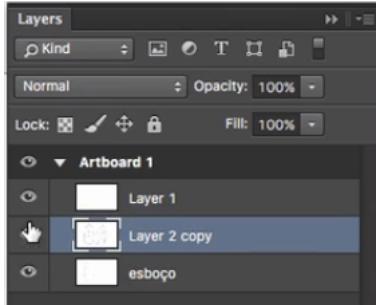
Precisamos pensar melhor no personagem e ver a melhor figura para ele, e como os elementos que o compõe se relacionam. Começaremos diminuindo a opacidade dos layers `Layer 2` e `Layer 2 copy`, que são os layer que têm os estudos do personagem.



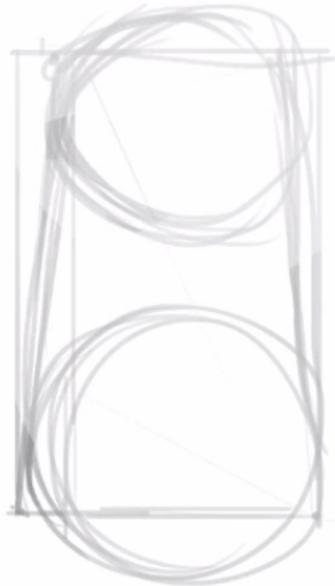
Para facilitar o trabalho, vou juntar essa duas camadas. Selecionarei ambas pressionando o `Shift` e, com o botão direito, escolherei a opção `Merge Layers`.



E, para pensar melhor nas formas, vamos ocultar esse novo layer para ver apenas o esboço inicial. Basta clicar sobre o olhinho à esquerda do nome da camada.

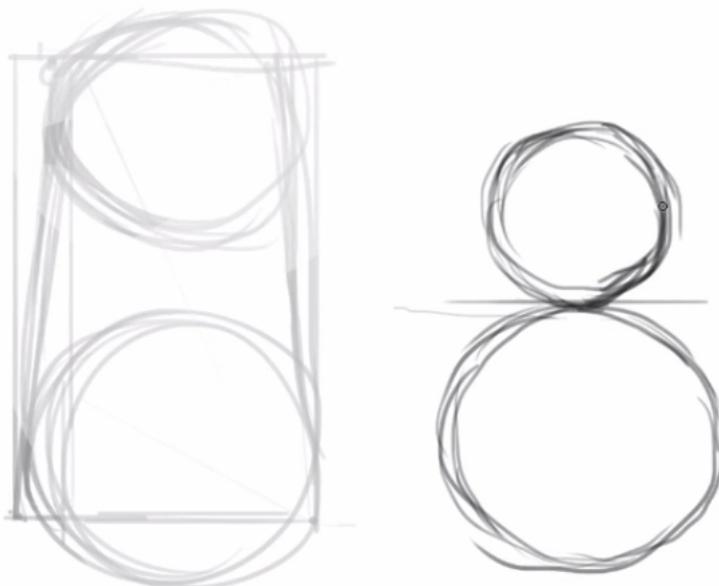


Ficamos agora com o nosso esboço inicial.

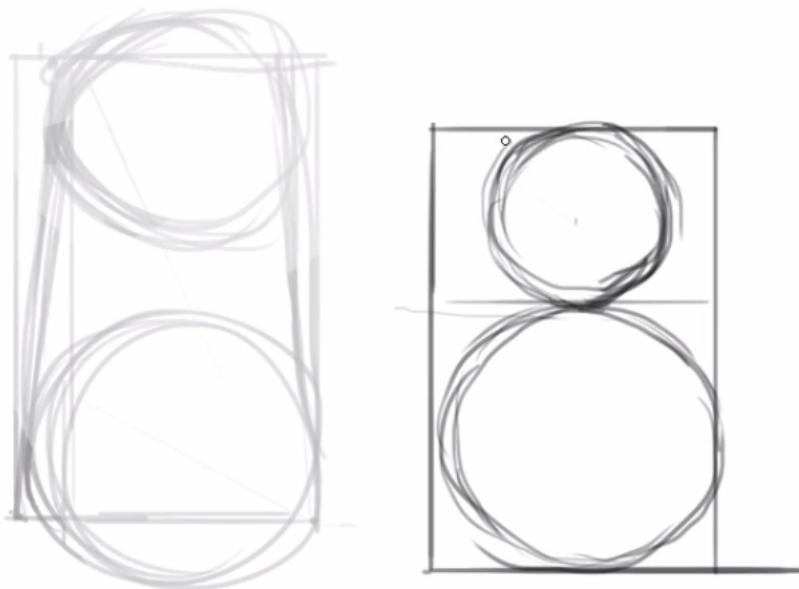


Nele, não estávamos preocupados em estabelecer relações rigorosas entre as formas. Por enquanto, temos poucos elementos para quando precisarmos repetir esse personagem.

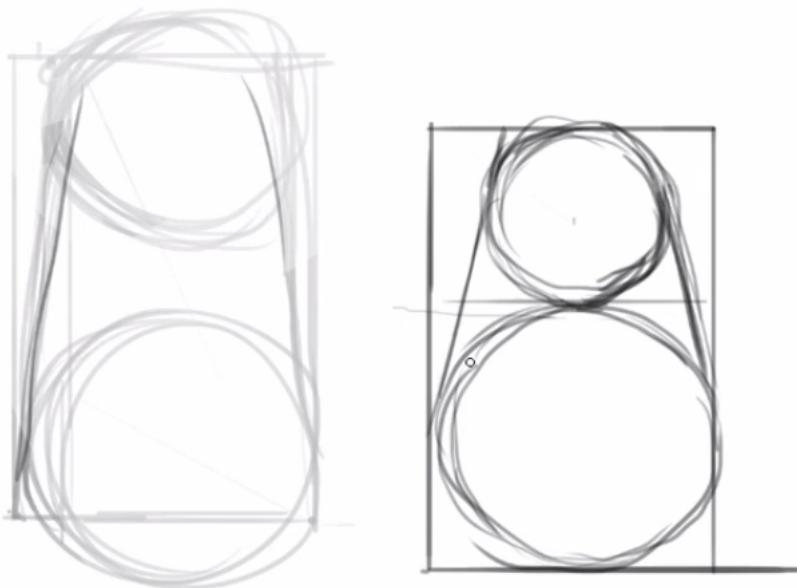
Vamos pensar na relação entre as duas esferas. A esfera de cima pode começar onde termina a esfera de baixo, e pode ser um pouco menor que esta.



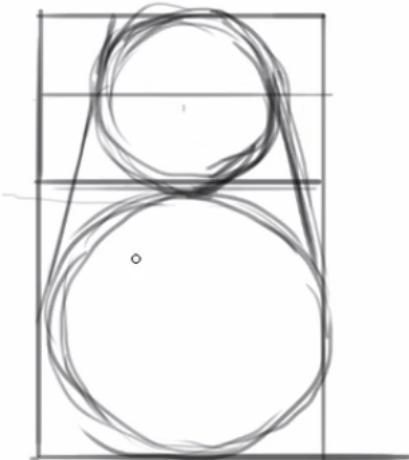
Ainda estamos trabalhando dentro de um retângulo.



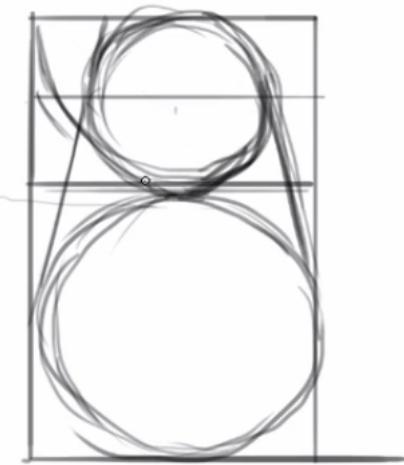
Como o círculo de cima está menor que o de baixo, quando os conectamos para fazer a lateral, obtemos o ângulo que alude ao triângulo e traz a ideia de atividade que pretendemos passar. Outra vantagem é que essa relação de tamanho deixa o personagem ligeiramente fora de forma, o que aumenta o vínculo com os funcionários sedentários que a empresa quer cativar.



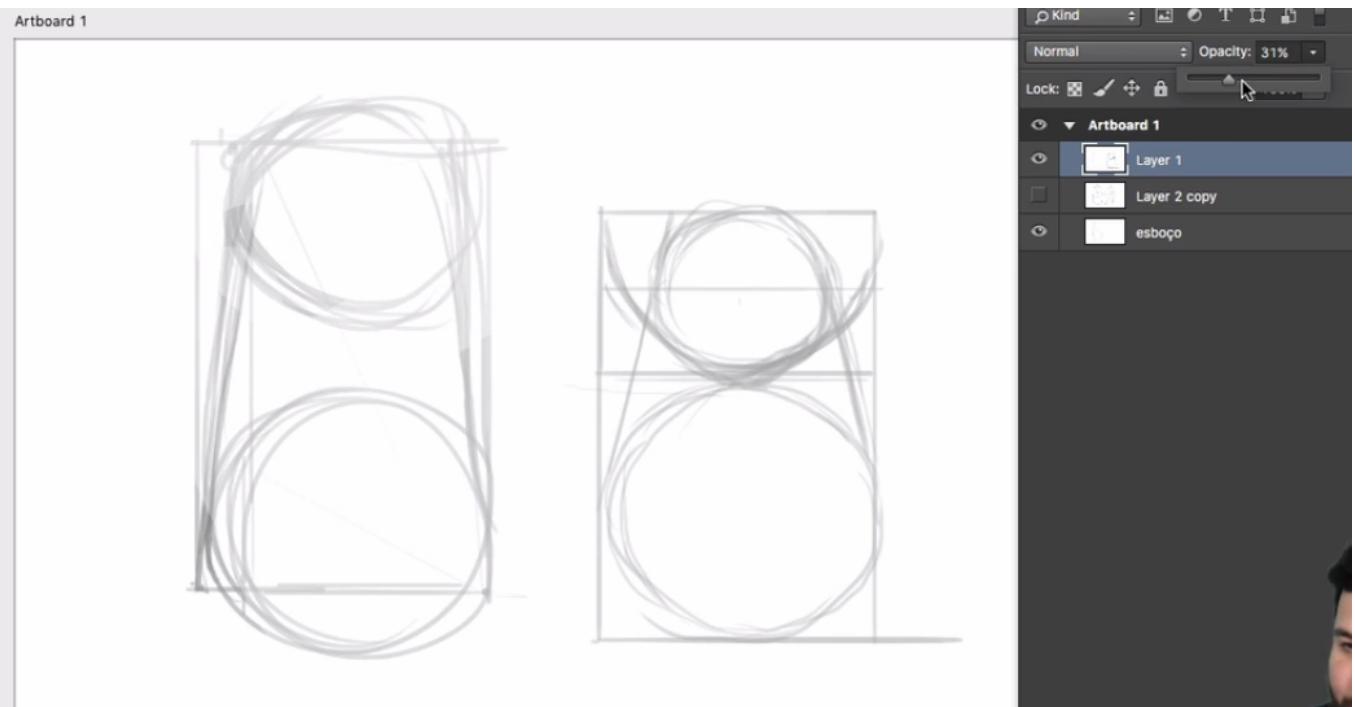
Agora temos uma relação definida entre os círculos para esse personagem. Podemos marcar a metade superior do retângulo e dividi-la em duas partes.



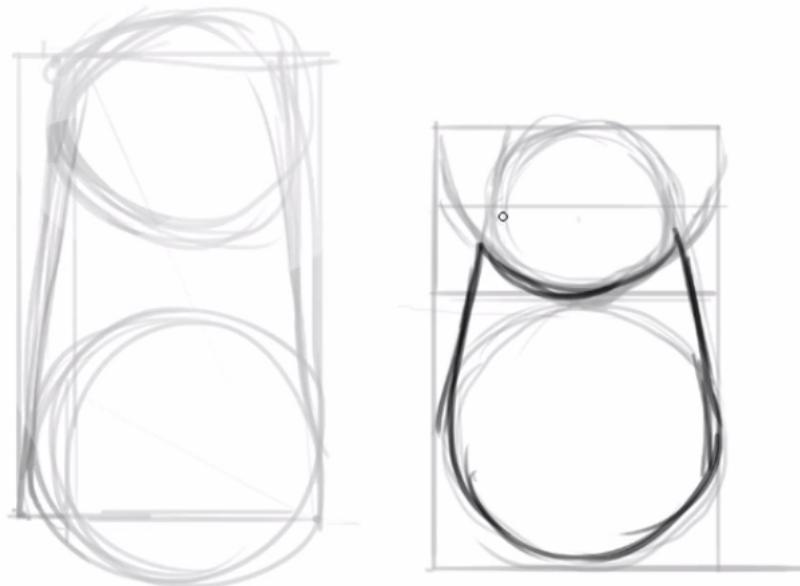
Vamos repetir a forma do círculo de baixo nessa metade superior.



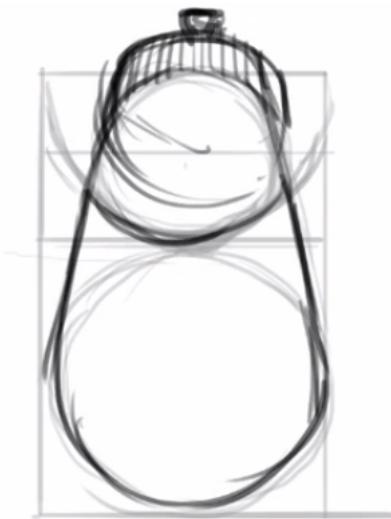
Esse é mais um elemento para o nosso esboço. Vamos colocar a opacidade dessa camada em 30% e nos basear nisso.



Talvez possamos aproveitar essa nova curva para fazer a camisa do personagem. Vamos testar isso em um novo layer.



Está um pouco mais objetivo que o esboço anterior e ficará mais fácil para outro desenhista fazer o mesmo personagem. Podemos repetir o círculo superior um pouco mais para cima para delimitar a tampa do squeeze e fazer sua válvula.



Agora podemos desenhar o rosto dele, como um emoji, como já definimos.



Vamos supor que você não tenha gostado de como ficou e queira fazer um sorriso mais aberto.



Agora o sorriso está ultrapassando o espaço da camisa. Para resolver isso, basta deixar a camisa mais para baixo, e alongar um pouco mais a parte de baixo do personagem.



Vou apagar e redesenhar o rosto com isso em mente.

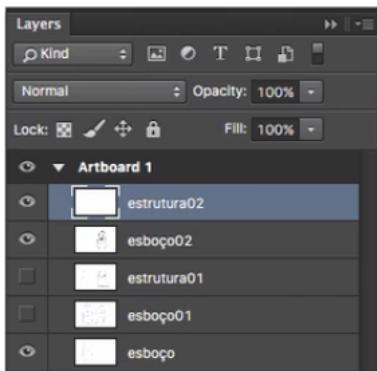


Tínhamos visto um exemplo de mascote bem sorridente.



É possível ver os dentes e a língua no sorriso, deixando o mascote muito expressivo em seu bom-humor. A intenção é trazer isso para o nosso personagem.

Teremos que criar um outro esboço, com mais espaço para essa expressão que gostamos. E esse é um processo que podemos precisar repetir várias vezes. Para isso, vamos diminuir a opacidade da camada atual e fazer o próximo esboço. Também ocultaremos a camada da estrutura que acabamos de definir, e nomearemos as camadas, para não nos perdermos.



Vamos desenhar novamente a estrutura, a começar pelo retângulo.



Faremos o primeiro círculo, que delimita duas estruturas: a tampa do squeeze e a parte de cima do sorriso.



O segundo círculo define o limite inferior do personagem.



Entre eles podemos colocar um terceiro círculo, mais ou menos do mesmo diâmetro do primeiro, e que comece na metade dele.



Assim, podemos indicar parte das proporções, considerando \times a altura do círculo.



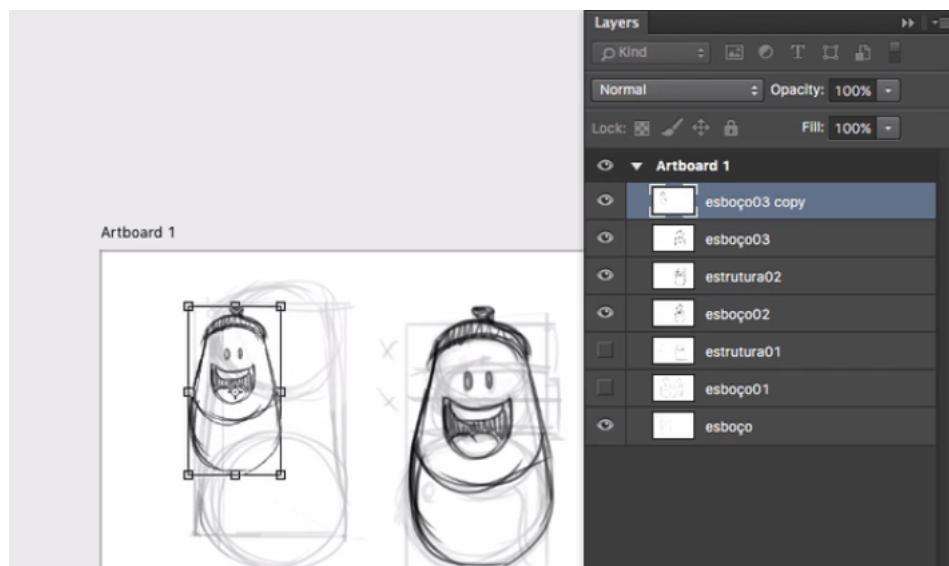
Quando diminuímos a opacidade dessa estrutura, vemos que ela funciona para o nosso esboço anterior.



Vamos desenhar o personagem mais definitivo, mas sem esquecer que ainda é um esboço. Não é preciso fazer as linhas exatas. Usaremos apenas como referência.



Deixe a estrutura dos dentes e da língua mais livre porque nesse momento não fará muita diferença. Daremos um zoom out, duplicaremos essa camada e diminuiremos a cópia. A camada copiada se chamará `esboço03`.



Hora de desenhar os membros! O braço pode começar na altura aproximada do sorriso, e pode terminar junto ao tronco. Como ele correrá, podemos testar desenhar o braço também dobrado.



O segundo braço pode estar para trás, então fica menor.

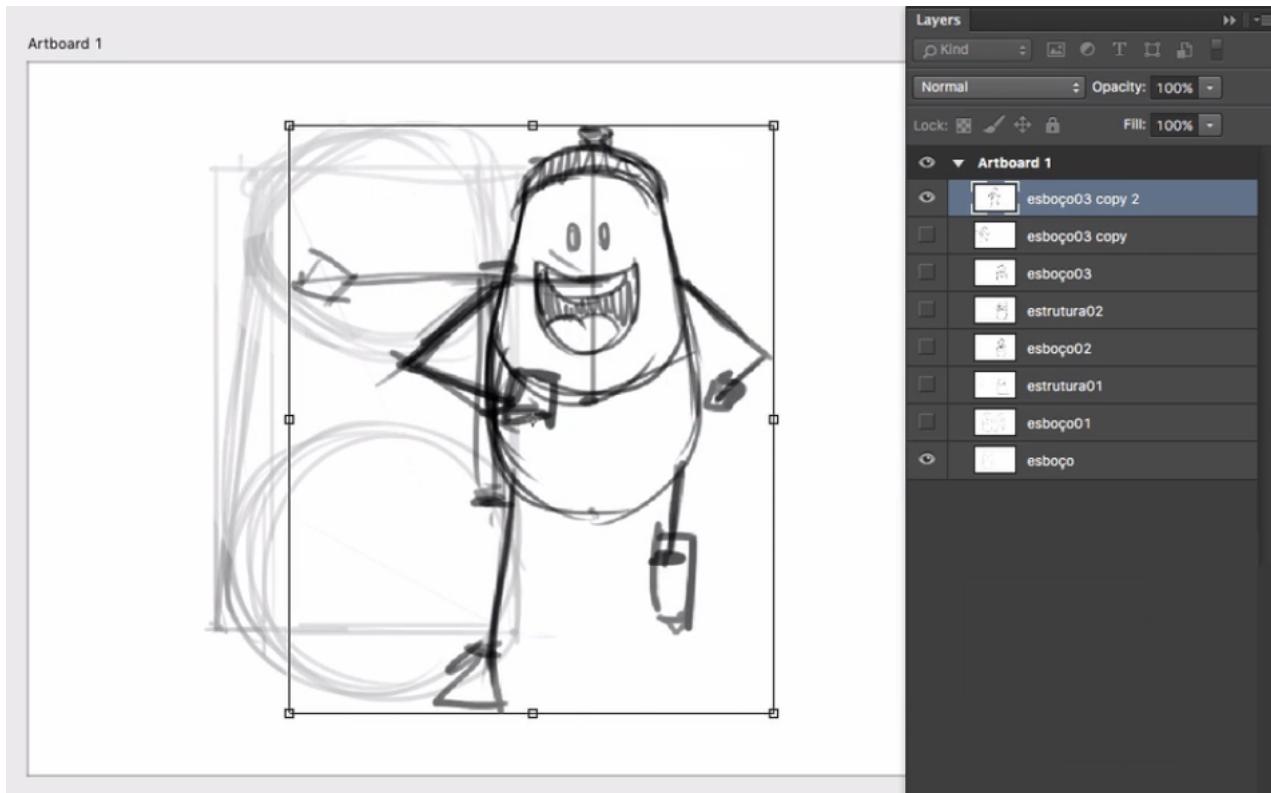


A perna pode ter o comprimento do topo do squeeze até o começo da camisa. Desenharemos uma das pernas dobrada.



Agora temos um esboço legal do personagem, já estruturado e com uma boa noção das proporções. Isso é um personagem sólido e um mascote que pode ser repetido, até por outros desenhistas.

A última coisa que faremos nessa etapa começará por duplicarmos essa camada em que desenhamos o mascote correndo. Vou aproveitar e ocultar as outras, pois não precisaremos delas.

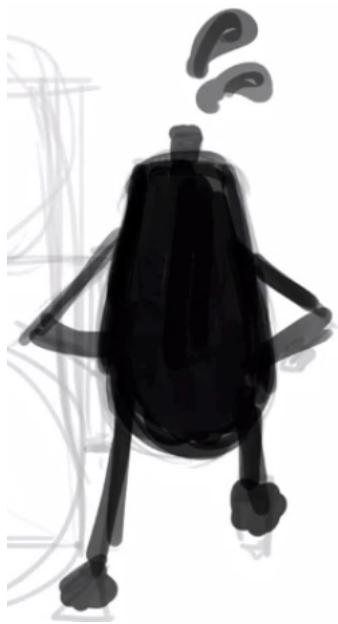


Aproveitei para aumentar e centralizar o esboço. Novamente, vou diminuir a opacidade dessa camada e vamos trabalhar agora a silhueta.

Criaremos mais uma camada e engrossaremos o pincel. É importante ver a silhueta para analisar o primeiro impacto da forma dele. É preciso que o identifiquemos pela silhueta.



Você consegue associar essa silhueta ao nosso personagem? Não tanto, né? Podemos melhorar isso, tornando o personagem mais característico com algum elemento. Lembra daquelas gotas de água que desenhamos e abandonamos? Pode ser esse elemento que estamos buscando.



Já temos um diferencial na silhueta. A forma sem as gotas poderia ser um squeeze, mas também uma berinjela ou alguma outra coisa com braços e pernas. Agora as gotas permitem que identifiquemos o squeeze, esguichando água. A identificação da silhueta não precisa ser tão imediata, mas já inserimos uma dica forte.

Conseguimos fazer um bom estudo das formas gerais do nosso personagem. Já podemos levá-lo para o Illustrator e definir melhor a figura. Até lá!

