

## 02

**Desenhando a criatura**

Pronto para começar o projeto? Agora que você já sabe criar um novo arquivo, conhece a interface e sabe navegar dentro do Krita, vamos ao ponto mais importante desse programa: o desenho!

Vá para a internet buscar referências e rabisque algumas ideias para o design da sua criatura. Não precisa ser nada com muitos detalhes e complicado, comece com simplicidade e procure se divertir durante o processo. Crie o esboço da criatura para o projeto.

