

## Esboço da criatura

### Transcrição

[00:00] Agora que vocês já sabem navegar no Krita, e entendem um pouco mais da interface desse programa, vamos começar com o esboço da criatura.

[00:11] A primeira coisa que eu vou fazer vai ser criar uma nova camada para iniciar o meu desenho. Então eu vou vir aqui nesse ícone, localizado na janela layers, vai ser a janela “Camadas”, esse ícone aqui com o sinal de “+”, e eu clico nele. Notem que uma camada vai ser criada. Eu posso também clicar nesse ícone com a seta para baixo, e vai abrir uma janela com várias opções, onde essa primeira aqui, painting layer, vai ser “Camada de Pintura”, vai ser exatamente uma camada parecida com essa daqui.

[00:52] Então você pode criar uma camada nova tanto clicando nesse ícone do “+” quanto vindo aqui nesse ícone da seta para baixo e clicando na primeira opção. Então, clicando aqui, notem que vai aparecer uma camada chamada “Layer 2”. Como eu não preciso de duas camadas, eu vou deletar essa segunda. Para deletar uma camada, basta eu clicar nesse ícone da lixeira.

[01:18] Então agora eu tenho uma camada, estou com o meu arquivo aberto, preciso selecionar a minha ferramenta do pincel, vai ser essa ferramenta daqui do brush, e escolher o pincel que eu quero usar. Eu vou usar esse pincel daqui mesmo, do lápis, e iniciar o esboço.

[01:43] De início, eu vou fazer um esboço bem pequeno aqui no canto do meu arquivo, que agora eu quero ter uma ideia de como vai ser essa criatura, só isso. Então eu vou começar a definir a silhueta dessa criatura, e eu optei por uma silhueta bem simples de se fazer. Uma silhueta que vai lembrar bastante o formato de um dente, como vocês podem ver aqui. E aqui, o que seria a raiz do dente, vai ser a perna do personagem.

[02:33] Com isso, eu vou conseguir desenhar essa criatura bem rápido, e posicionar ela em várias poses. Então eu acabei escolhendo uma silhueta fácil exatamente para isso. Mas essa minha silhueta saiu um pouco falhada aqui nesse canto, eu quero dar uma arrumadinha.

[02:56] Eu vou apagar essas linhas em excesso, mas vindo aqui na minha caixa de ferramentas, eu não vou encontrar um ícone de borracha. Se você já usou algum outro programa de pintura, como por exemplo o Photoshop, o Painter, Clip Studio, ou qualquer um outro, vocês sabem que aqui tem também um ícone de uma borracha, assim como tem um ícone do pincel. No caso do Krita, você não tem isso. Qualquer pincel pode se tornar uma borracha. E eu vou encontrar a borracha aqui no topo.

[03:40] Então eu posso clicar nesse ícone aqui para temporariamente transformar o meu pincel em uma borracha, e então limpar o desenho. Quando não quiser mais, basta desmarcar essa opção.

[04:00] Tem uma tecla de atalho. A tecla de atalho vai ser o “E”. Então, clicando no “E”, eu habilito e desabilito a borracha. E vocês podem ver aqui, eu já estou com a silhueta da minha criatura.

[04:35] Com isso eu posso começar a adicionar alguns outros detalhes. Eu vou puxar os braços, e vou colocar uma máscara no corpo dessa criatura, bem pequena. E a ideia dessa máscara é de criar uma conexão com a figura humana. Então vai ser um ente da floresta que usa uma máscara representando o rosto de um ser humano.

[05:28] Eu vou colocá-la coberta com um manto de pelo. Aqui eu vou botar um tecido com um desenho mais tribal. E vou puxar uns galhos aqui no toco do corpo dessa criatura. Como vai ser um ente da floresta, eu vou colocar como se

fosse uma mistura de um animal com árvores. Vamos colocar aqui os galhos.

[06:44] Também quero trazer uma textura para esse corpo, então eu vou começar a marcar algumas manchas aqui no corpo dessa criatura. Posso colocar aqui na máscara alguns ornamentos de folhas, e com isso eu tenho o esboço bem básico da minha criatura. Então eu já sei como vai ser a forma mais simplificada dessa criatura, uma silhueta similar a de um dente. Ela vai estar coberta com um manto, um cobertor de pelo. Na região do topo, eu vou ter esses galhos, uma máscara posicionada mais ou menos na parte superior, representando a cabeça dessa criatura. E aqui embaixo um tecido com algumas inscrições indígenas. Com essa vai ser a minha criatura, vai ser o ente da floresta.

[08:06] Com esse estudo pronto, eu posso, agora, desenhar essa criatura de novo, em formato maior, com um pouco mais de cuidado, com um pouco mais de detalhe, e seguir com o design dessa criatura. E vai lembrar que eu já fiz um estudo prévio dessa criatura, por isso que eu só fiz um desenho aqui, pequeno. Para vocês que vão começar a criar essa criatura agora, eu recomendo que vocês façam alguns, pelo menos 5, entre 5 a 10 desenhos para encontrar o design mais interessante.

[08:44] E se vocês tiverem alguma dúvida sobre como trabalhar o design de uma criatura ou de um personagem, procurem aqui na aba de cursos da Alura, que existe um curso sobre design de personagens.

[09:01] Então pratiquem, esbocem a criatura de vocês, e nos vemos no próximo vídeo para fazer o desenho detalhado dessa criatura.