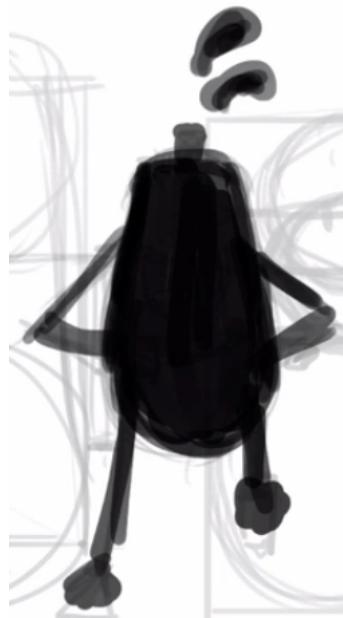


01

Ações e poses I

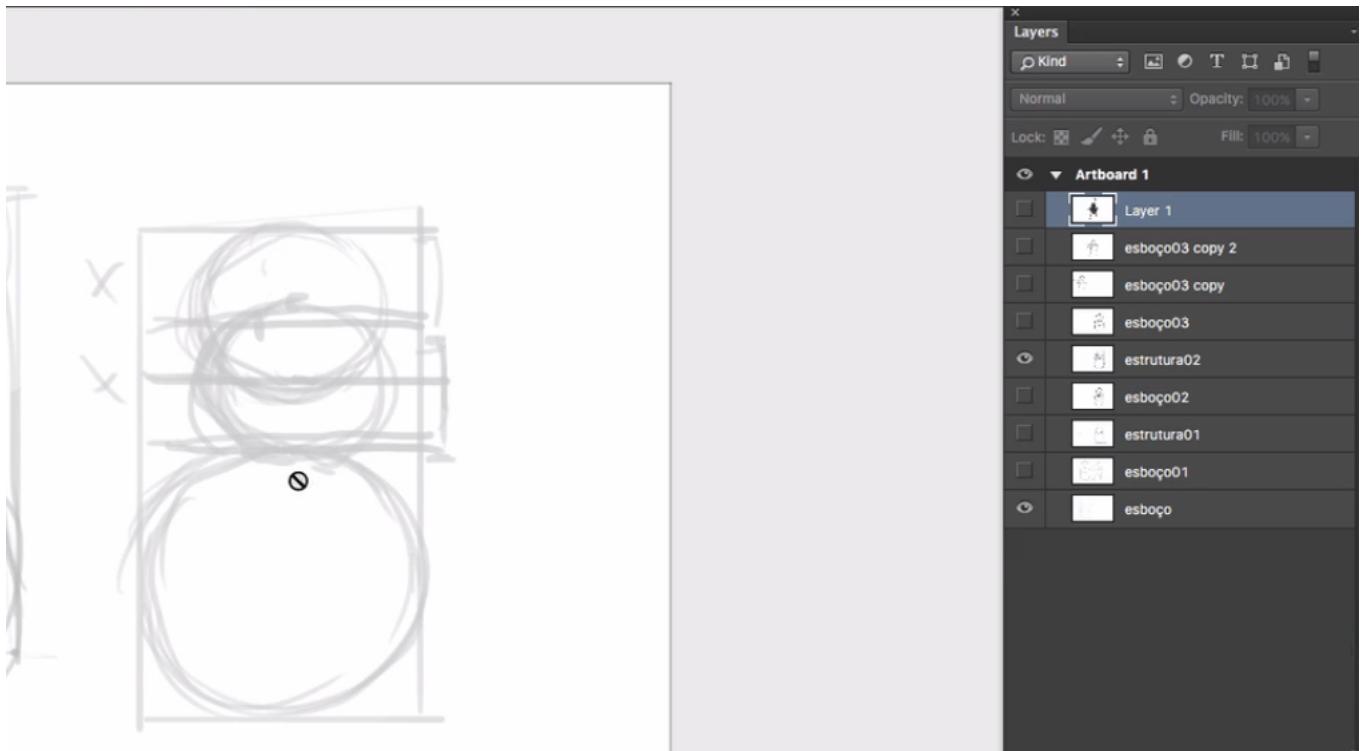
Transcrição

As proporções do nosso personagem já foram definidas e analisamos sua silhueta, para ver se a forma ficou interessante e reconhecível. Trabalhamos um pouco nela e conseguimos deixá-la mais identificável com as gotas de água.

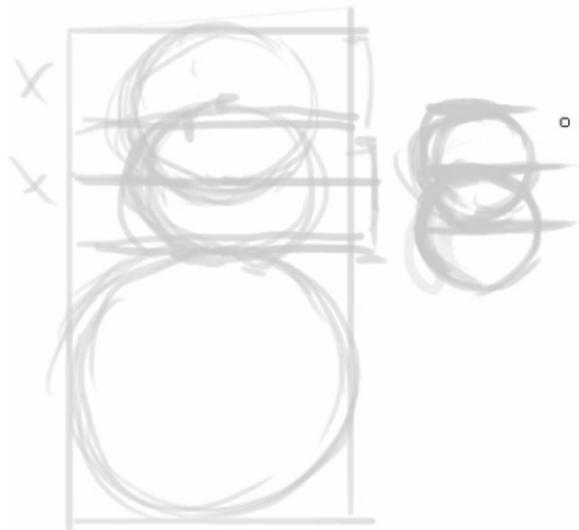


Agora é hora de fazer o personagem em três poses, que são as que mostraremos para o nosso cliente. É legal que já façamos as poses pensando no contexto em que o mascote será usado. Elas serão: o mascote correndo (principal tema da campanha), o mascote se hidratando e/ou comendo alguma coisa (o bem-estar provavelmente será um mote de comunicação da empresa) e, por último, o mascote comemorando um vitória (relacionado ao desafio e ao time).

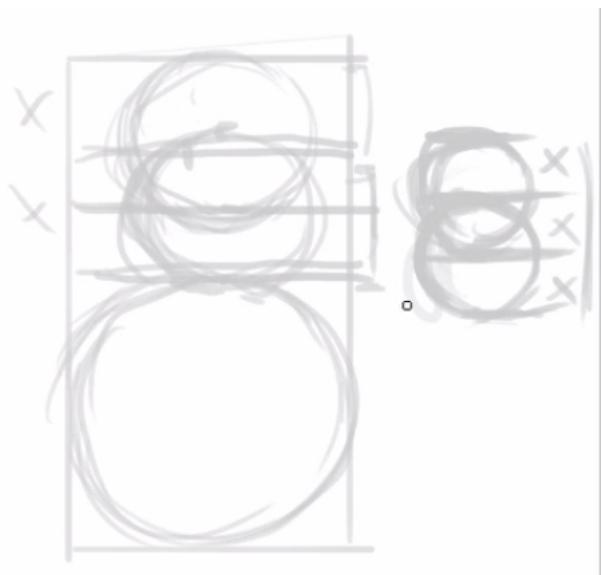
Começaremos no próprio Photoshop, ocultando os layers de esboço para estudar melhor a proporção que estabelecemos. Afinal, vamos usá-la bastante de agora em diante.



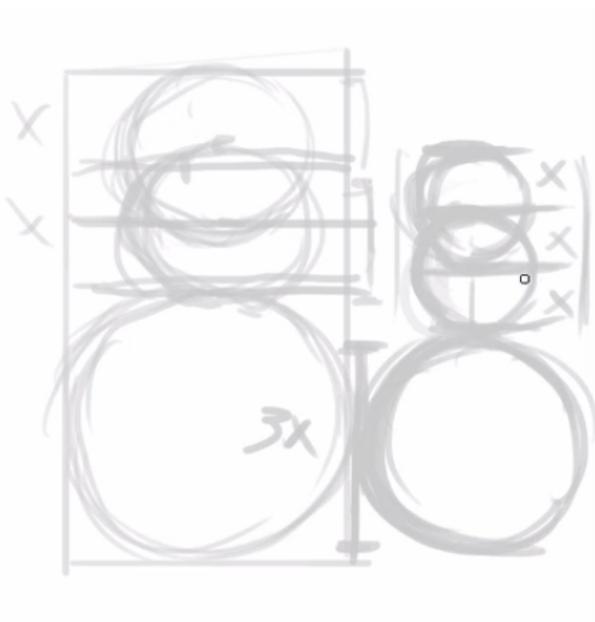
Temos dois círculos do mesmo tamanho na parte superior do personagem, que estão sobrepostos. Vamos desenhar essa parte novamente: faremos um círculo, marcaremos seu meio e faremos o segundo começando por essa marcação e fazendo sua metade coincidir com o limite superior do primeiro.



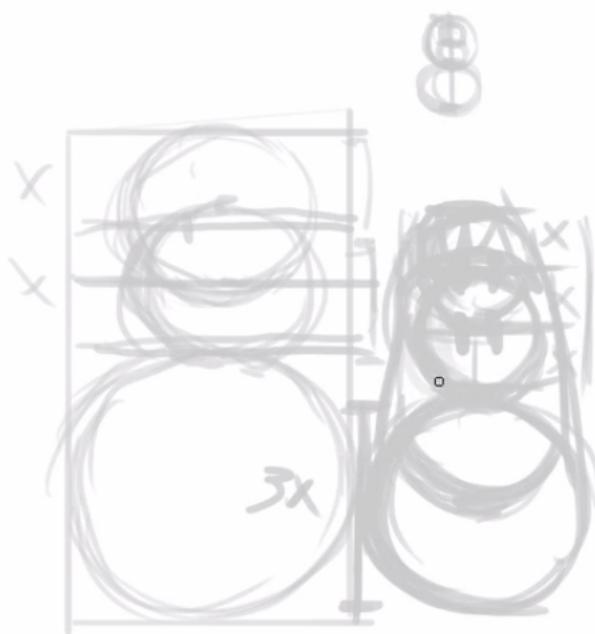
Podemos dizer que há três alturas \times , cada uma equivalente a meio círculo (ou seja, seu raio).



A metade inferior do personagem é um círculo, que terá $3x$ de altura.



Essa é a razão do nosso boneco: ele tem $6x$ de altura, que pode ser dividida em 6 ou em 2. Se dividirmos em dois, é importante saber que a metade superior é dividida em três. Essa subdivisão é importante porque os olhos entram na metade do segundo círculo menor e a boca entra no final do segundo. Na metade do círculo maior, repetimos sua curvatura para fazer a camisa.



Podemos diminuir um pouco a opacidade dessa camada e criaremos uma nova para desenhar o personagem correndo. Como ele está em movimento, podemos começar com uma linha de ação, com uma curvatura para frente.



podemos estabelecer uma forma geral sobre essa linha de ação.



Agora precisamos transportar a proporção definida para cá, de maneira rascunhada.



Já podemos diminuir a opacidade dessa camada e criar uma nova para trabalhar sobre ela. Podemos desenhar a lateral do squeeze como uma linha curva, afinal o squeeze é um objeto maleável e queremos que ele tenha um aspecto amistoso.



Desenharemos os elementos do rosto e a camisa nos lugares determinados.



Podemos acrescentar a válvula do squeeze e centralizar mais a boca.



O braço deve sair da linha da camisa. Faremos os braços dobrados pra enfatizar o movimento de corrida. Um estará para frente e o outro para trás, parecendo menor.



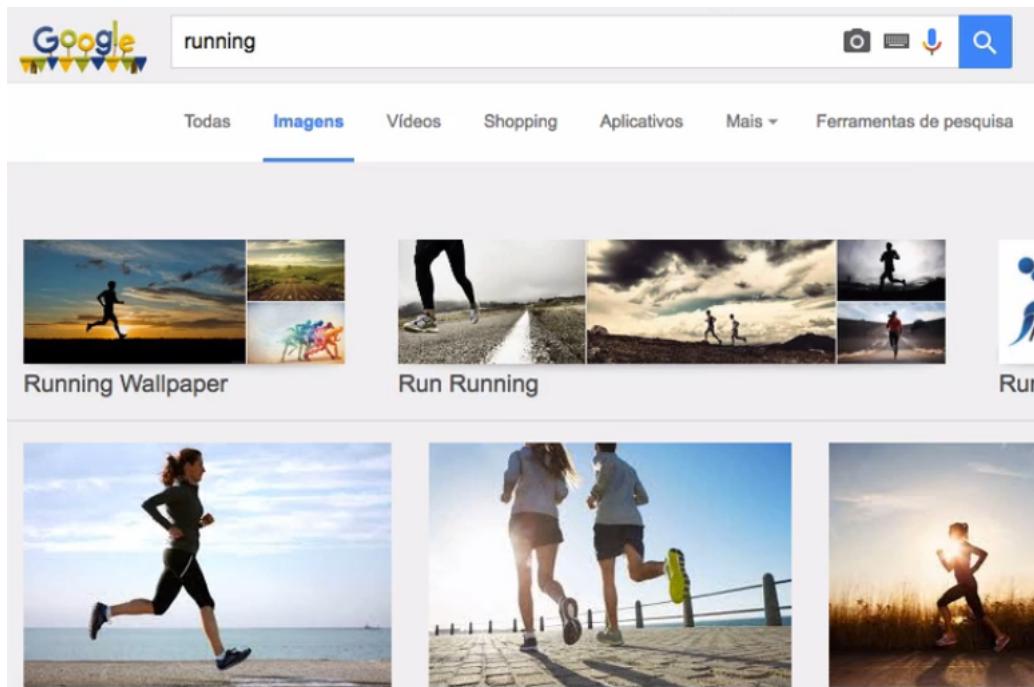
A perna é mais comprida, com a altura do topo do squeeze à linha da camisa. O lado em que desenhamos o braço para a frente terá a perna para trás, e vice-versa.



O personagem ficou um pouco grande para a artboard, então vamos diminuí-lo e completar os pés.



O personagem parece mais estar dançando que correndo, talvez porque os pés estejam muito para cima. Vamos redesenhar as pernas. Para não repetirmos o erro, recomendo uma busca de referências de corrida. Buscaremos por "running" no Google Imagens.



Se você sentir necessidade, pode salvar algumas dessas referências na moodboard. O personagem corrigido ficou assim:



Até a próxima!