

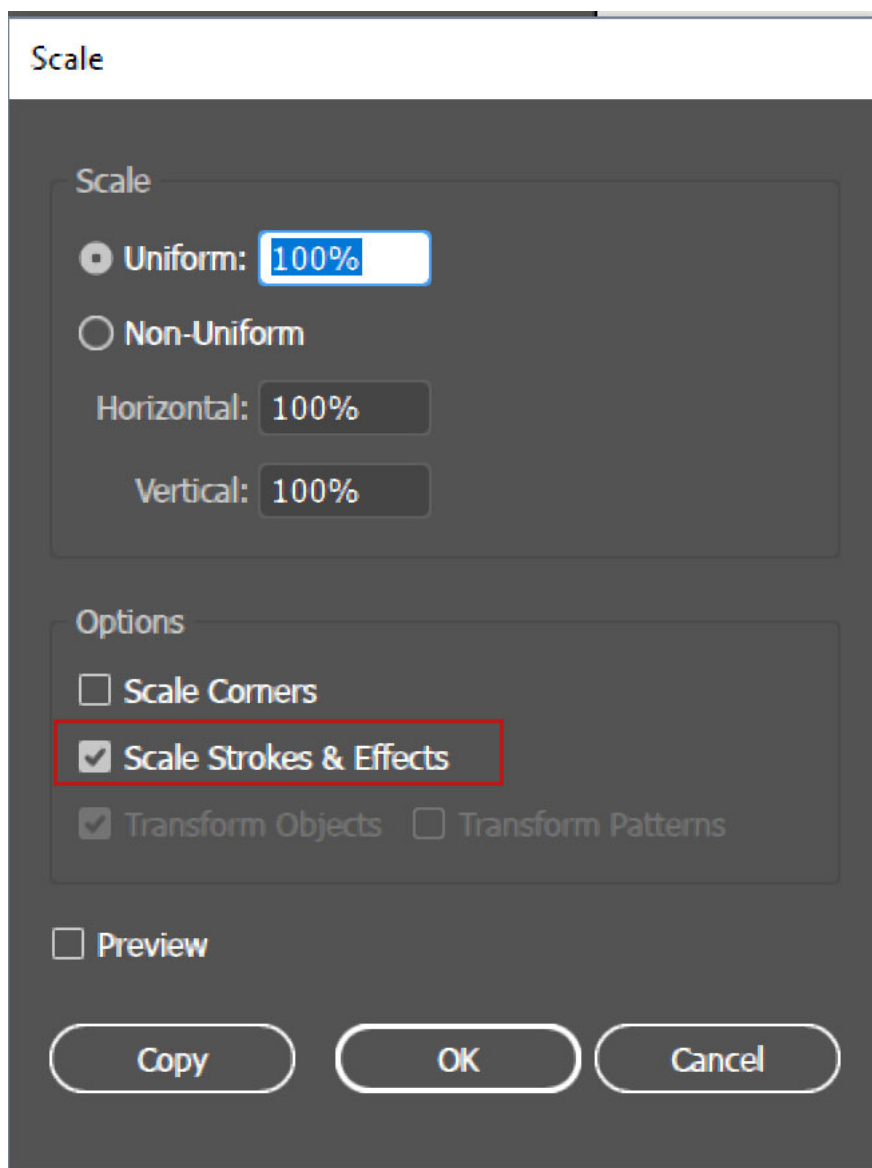
## Pattern

### Bolinhas - pattern

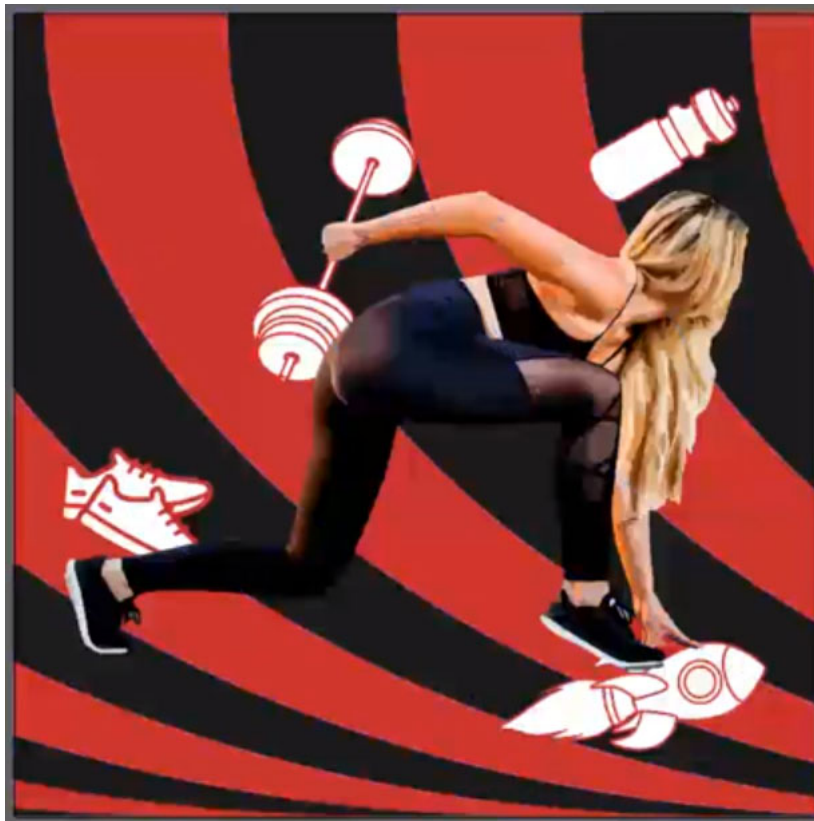
Para finalizar a composição vamos, encaixar os elementos e trazer balanço a arte final. Como vamos fazer isso?

Nós já temos todos os objetos separados não é mesmo, então agora basta diminuir e rotacionar os objetos para que se encaixe na composição.

Lembre-se de habilitar a propriedade “SCALE STROKES AND EFFECTS”, pois assim ao reduzir um objeto os efeitos e as linhas (bordas), vão reduzir proporcionalmente. Recapitulando, selecione os objetos para ser reduzido, aperte o botão direito do mouse e vá em “TRANSFORM => SCALE”, dentro da propriedade de escala basta você habilitar o efeito de reduzir proporcionalmente todo o objeto.



Após encaixar os elementos na composição, temos um resultado mais ou menos assim:



Parando para analisar, a nossa composição ainda possui alguns vazios que tiram a harmonia dela, mas eu não quero trazer mais nenhuma figura que represente nada, já conseguimos passar o que queríamos com a arte, então como resolver?

Nós vamos criar uma forma abstrata baseada em um “PATTERN”, padrões que criam texturas interessantes para se utilizar em composições. O próprio Illustrator traz uma ferramenta de criação de padrões muito interessante para gente.

### O que são padrões

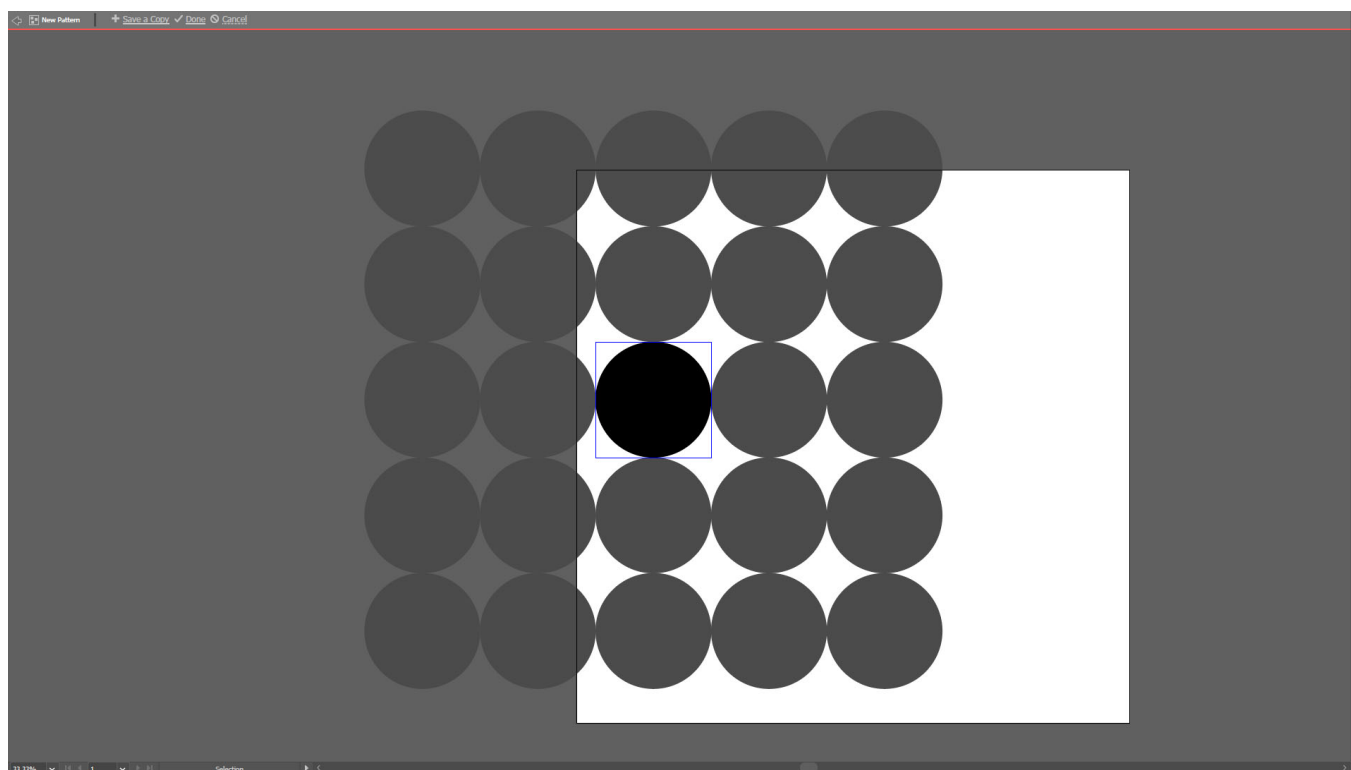
O padrões são formas que se repetem de maneira ordenada com o objetivo de formar uma textura “infinita” na sua composição, como por exemplo as imagens abaixo:



### Vamos criar o nosso padrão

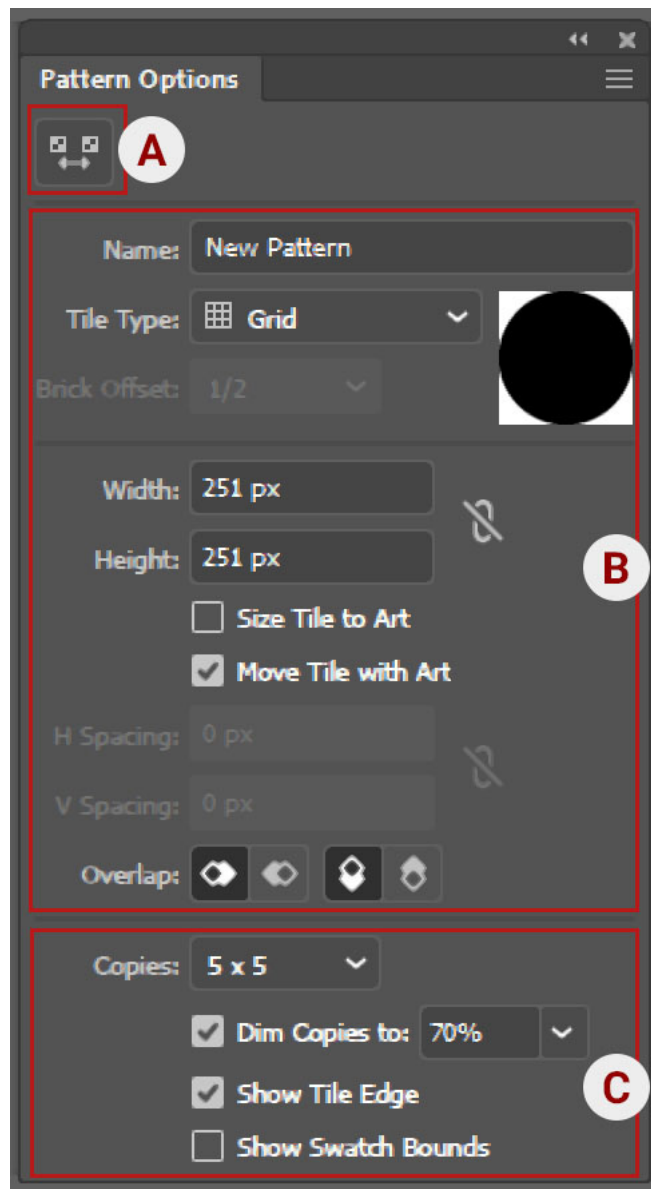
Para conseguirmos criar o nosso padrão, criamos primeiro o elemento principal que vai compor aquele padrão, no nosso caso um círculo.

Ao selecionar o objeto criado fomos ao menu “OBJECT => PATTERN => MAKE”, assim o Illustrator leva a gente para uma outra área de edição, onde conseguimos ver como aquele nosso objeto está sendo editado dentro daquele padrão.



Basicamente o que o software mostra para gente é, um “TILE” (o quadrado com borda azul ao centro), que é a base para mostrar o que e como será repetido o elemento que está dentro deste “TILE”, Imagina que este quadrado será repetido infinitamente para todas as direções, por isso que na imagem conseguimos ver vários outros círculos, é uma repetição do que existe dentro do quadrado.

No momento em que entramos nesta tela, também apareceu a janela para conseguirmos editar o nosso padrão, ou seja, editar este “TILE” e como o objeto vai se comportar ali dentro.



**A** - Ferramenta que nos permite editar a forma do “TILE”, em vez de ser um quadrado perfeito eu quero aumentar seu tamanho e transformá-lo em um retângulo.

**B** - Área para escolher como o meu “TILE” vai se comportar, o nome do novo padrão, o tipo de “TILE” se vai ser um quadrado um hexágono, tijolos, entre outros, suas dimensões e como os elementos vão se comportar caso fique um acima do outro.

**C** - Área para tratar da pré-visualização do padrão, estamos vendo o “TILE” ser copiado 5 vezes na horizontal e 5 vezes na vertical.

Após definir como queremos o nosso padrão podemos confirmar no pequeno menu que surgiu na parte superior da janela, clicamos em done e pronto.

Nosso padrão funciona como uma cor da paleta de cores, ou seja, podemos aplicar este modelo de padrão em qualquer objeto, que o seu preenchimento vai ficar repetindo eternamente o modelo de padrão que criamos.

Depois de editarmos e criamos o padrão, aplicamos alguns círculos nas áreas vazias da composição, trazendo assim mais balanço para composição.

Agora falta muito pouco para finalizar, vamos lá.

