

shape builder tool

Garrafa d'água - shape builder tool

Agora vamos criar a nossa primeira ilustração vetorial.

Para conseguir desenvolver é muito comum pegar uma imagem como referência para criação, no nosso caso vamos utilizar a imagem de uma garrafa como referência, a imagem está disponível no material do curso clicando aqui.

Você pode clicar na imagem da garrafa, segurar e arrastar para dentro do Illustrator que já vamos ter a imagem como referência dentro do software. Note que ao trazer a imagem para dentro do software ela vem com um X no centro. Isto indica que esta imagem é um link, como assim, para evitar o consumo de memória o Illustrator em vez de criar a imagem dentro do software, ela pega como referência a imagem que está no seu computador, é importante comentar isto pois caso você abra este arquivo em outro computador, você precisa levar a imagem da garrafa junto ok.

Nós vamos criar a metade da garrafa para depois duplicar e juntar as duas partes, e para isso vamos utilizar da ferramenta "RULERS" que nada mais é do que as réguas, ela funciona para criar linhas de referência no seu documento, assim você pode alinhar objetos, criar grids de layout entre outras coisas. Ao apertar "CTRL + R" no teclado ou ir em "VIEW => RULERS => SHOW RULERS" irá aparecer na borda superior e lateral esquerda as réguas para você, assim você pode clicar segurar e arrastar para poder trazer uma linha para a área de trabalho, esta linha funciona como um objeto, ou seja, você pode selecionar normalmente com a ferramenta de seleção e apertar "DELETE" para apagá-la ou segurar e arrastar novamente para a régua na lateral. Vamos criar um linha no centro da imagem da garrafa.

Lembre-se de selecionar a imagem da garrafa e apertar "CTRL + 2" para bloquear a imagem, como visto nos vídeos anteriores.

Com a régua criando a separação visual na minha imagem, vamos criar blocos retangulares para formar a garrafa.



Agora vamos ajustar os nossos blocos na imagem.

Como falamos, todo objeto vetorial no Illustrator é composto de pontos e linhas, com a ferramenta “DIRECT SELECTION”



Vamos selecionar apenas o vértice do canto inferior direito do primeiro bloco que criamos, o que fica na base da garrafa, assim vamos trabalhar o arredondamento desta linha para se adequar a forma do meu objeto.

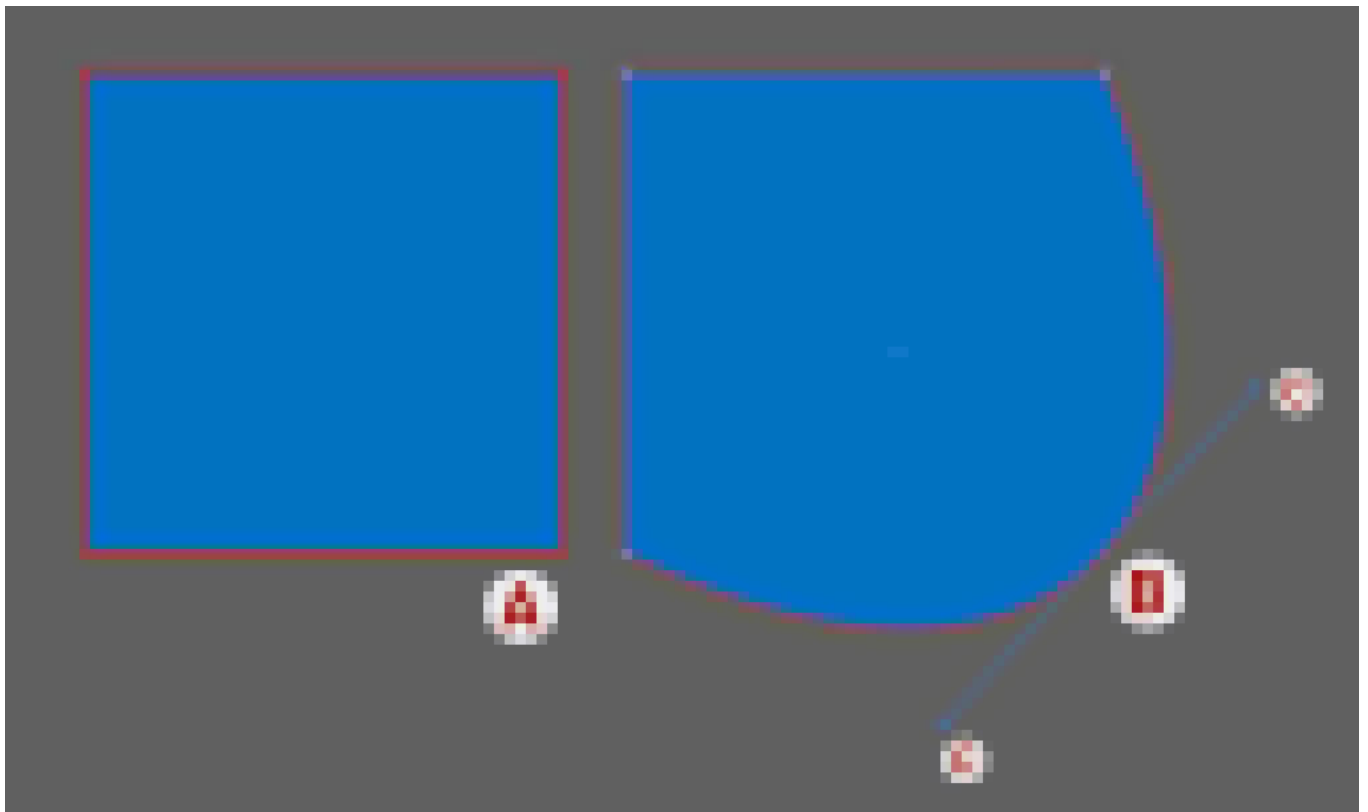
Nós precisamos converter esta linha reta em algo curvo para poder se adequar a minha referência, para poder fazer isto, com o ponto selecionado podemos clicar em “CONVERT SELECTED ANCHOR POINTS TO SMOOTH”.



que fica no menu superior, ao clicar nesta ferramenta automaticamente o meu ponto cria para mim um bezier, que é responsável por criar as curvas nas formas vetoriais.

BEZIER

Curva Bezier é o cálculo matemático responsável por permitir dar formas mais variadas aos objetos vetoriais. Entre um ponto e outro vai existir uma linha reta, caso eu queria criar curvatura e dar volume para esta linha eu preciso trabalhar com esta propriedade, a curva Bezier gera uma “TANGENTE” no meu ponto, esta tangente define qual será a intensidade de modificação da linha entre um ponto e outro, confira a imagem abaixo:

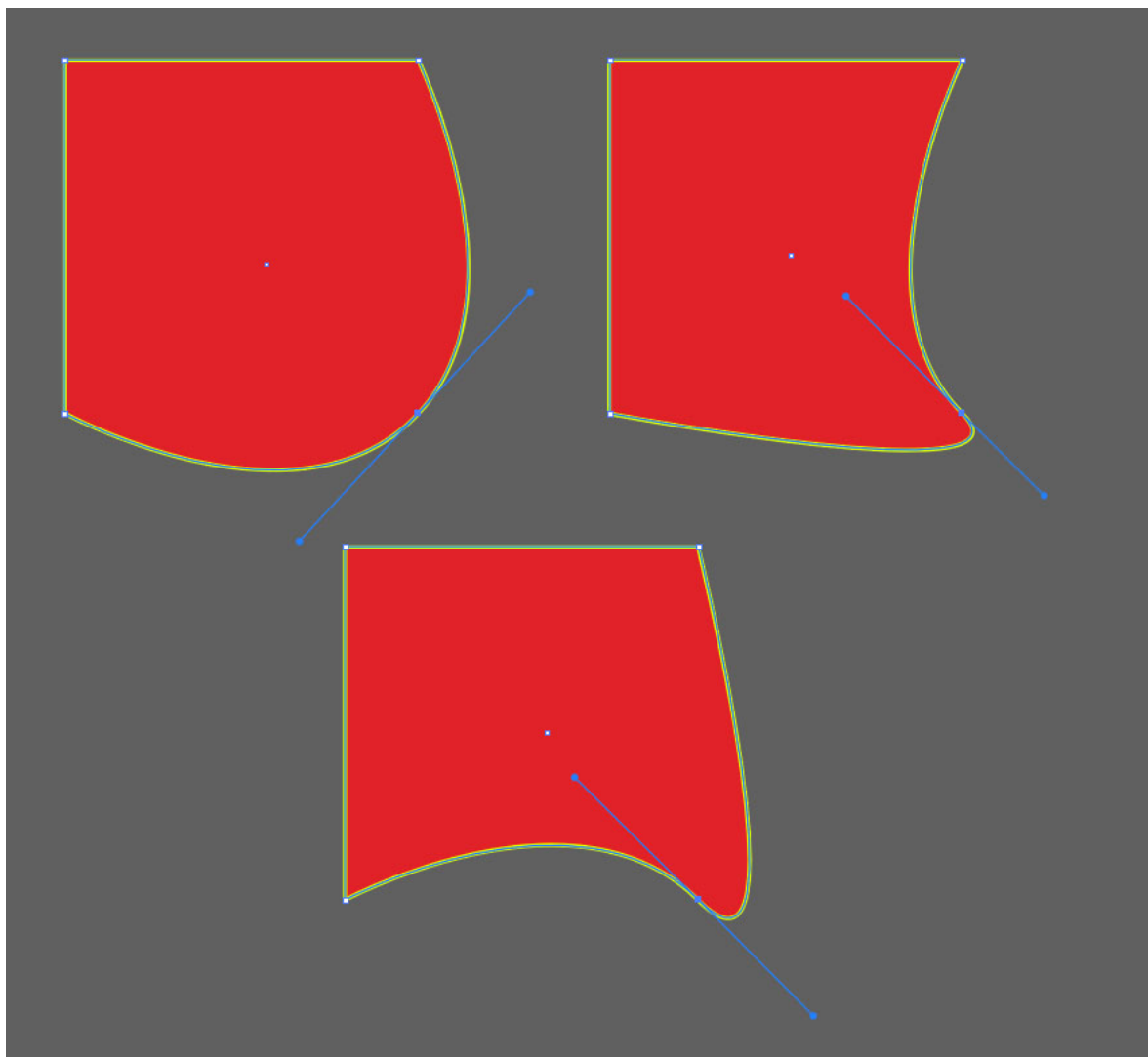


A - Forma com 4 pontos sem a aplicação da curva Bezier em nenhum dos pontos

B - Forma com 4 pontos com a Curva bezier aplicada ao ponto inferior direito (Tangente criada)

C - Pontos de manipulação da tangente para modificação da forma.

Com esta tangente criada podemos definir qual vai ser a direção e intensidade da curva nas linhas entre os pontos que ligam à esta tangente:

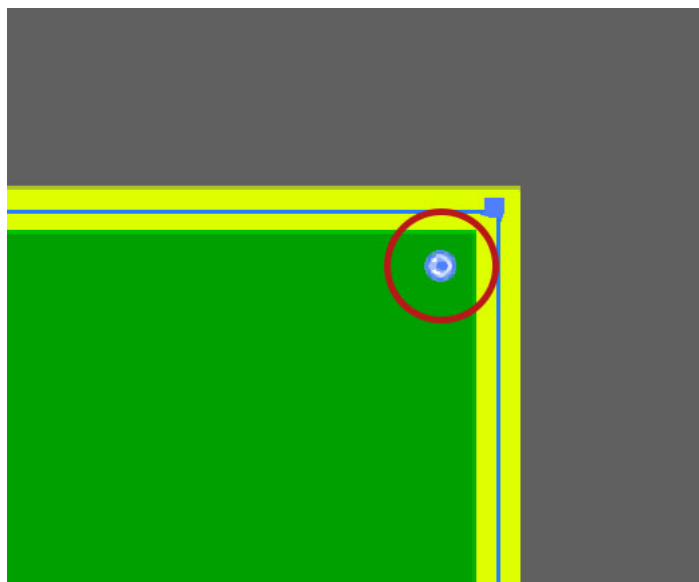


Basta manipular os pontos no final de cada tangente, e identificar como vai ser a intensidade de cada um deles.

Voltando a garrafa

Como entendemos o que é a Bezier vamos voltar à nossa garrafa.

Com a curva aplicada no canto inferior direito do bloco, podemos ajustar a linha para seguir a mesma curvatura da nossa garrafa de referência, basta selecionar o ponto da nossa tangente e manipular para se adequar à curva.



Esta bolinha indica que podemos pedir para o Illustrator criar um arredondamento automático para gente, basta clicar segurar e arrastar para intensificar este arredondamento, o que o software faz é basicamente criar outro ponto e fazer uma curvatura entre esses dois pontos, mas de forma automática.



Agora com essas duas ferramentas, vamos ajustar a forma externa da garrafa à nossa referência, assim gerando um dos lados no meu objeto.

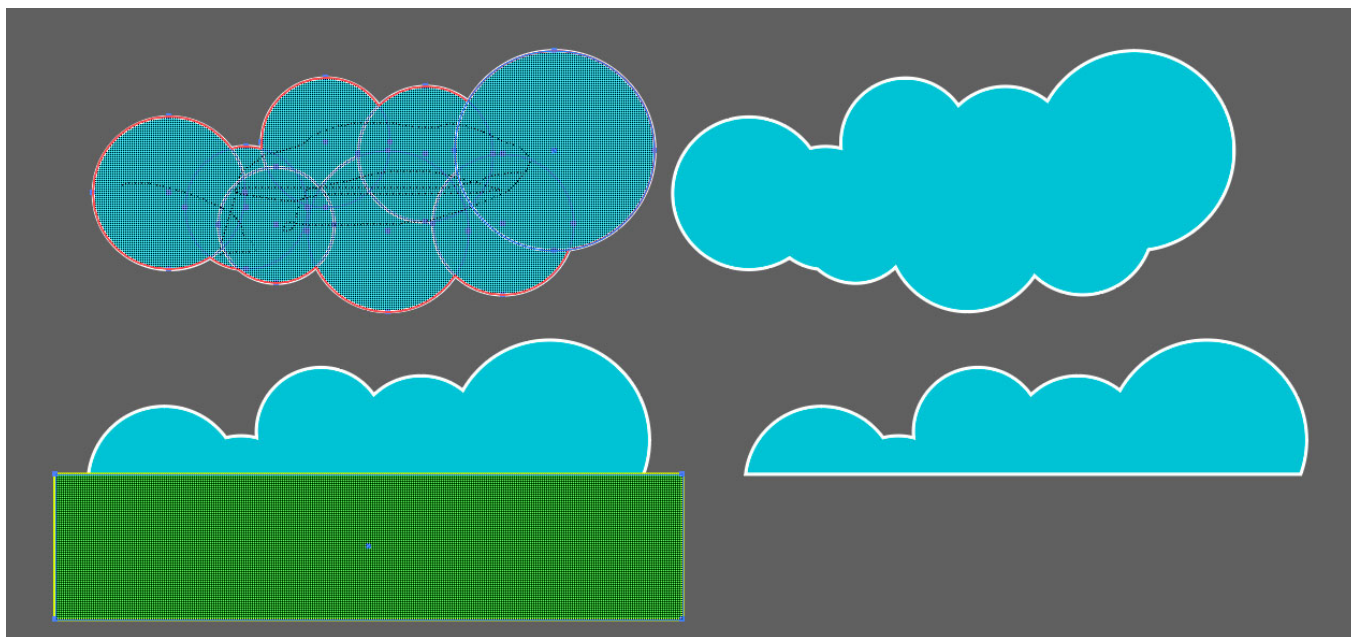
Juntando tudo com a Shape Builder Tool

Nosso objeto está no momento são várias formas separadas que olhando de longe se assemelha a garrafa, nós precisamos juntar todas essas formas para que ela se transforme em um objeto único, e para isso vamos utilizar a ferramenta “SHAPE BUILDER”



SHAPE BUILDER TOOL

Esta é uma ferramenta tem como funcionalidade interagir dois ou mais elementos vetoriais, criando uma nova forma a partir da junção dos objetos, ou criando a remoção e cortes entre os objetos.



Basta você selecionar os elementos que quer interagir, ao clicar segurar e arrastar por cima dos elementos selecionados você cria uma junção e transforma todos eles em um elemento só, caso você pressione “ALT” no teclado, a área pintada será removida pela ferramenta.

Finalizando a garrafa

Agora que entendemos a nova ferramenta vamos selecionar todos os quadrados que compõem a garrafa e juntá-los com a “SHAPE BUILDER”.

Mas no momento temos apenas um lado da garrafa finalizado. O que vamos fazer agora é duplicar este lado para criar o outro lado do nosso objeto.

Selecionando a metade da garrafa e apertando o botão direito do mouse nós podemos clicar em “TRANSFORM => REFLECT”, assim podemos criar uma cópia espelhada desta parte da garrafa.

Após copiar, vamos usar a “SHAPE BUILDER” e unir os dois lados da garrafa. E pronto, temos nosso objeto completo.

Opa, não, está faltando alguns elementos ainda de dentro da garrafa, mas é claro, como a gente não é bobo e nem nada, já vimos essas ferramentas nos vídeos passados e conseguimos criar esses detalhes, utilizando a ferramenta “ARC TOOL”



vamos criar as linhas internas, e usando a propriedade “JOIN” vamos unir os pontos que forem necessário para finalizar o objeto.

Agora sim, temos a garrafa pronta para ir para nossa composição.