

Pen tool e live paint

Pen tool e live paint

Já estamos bem avançados na nossa composição, agora vamos criar o foguete.

Da mesma maneira que os outros objetos, nós vamos pegar a imagem do foguete disponibilizada no material da aula com referência e bloquear a imagem apertando “CTRL + 2” no teclado.

A nossa imagem de referência possui uma característica diferente das demais, as suas formas não são tão fáceis de representar com figuras básicas, igual a um quadrado (que usamos na garrafa), ou a elipse e linhas (que usamos no nosso peso), neste caso vamos criar com uma ferramenta nova e muito mais versátil, a “PEN TOOL”.

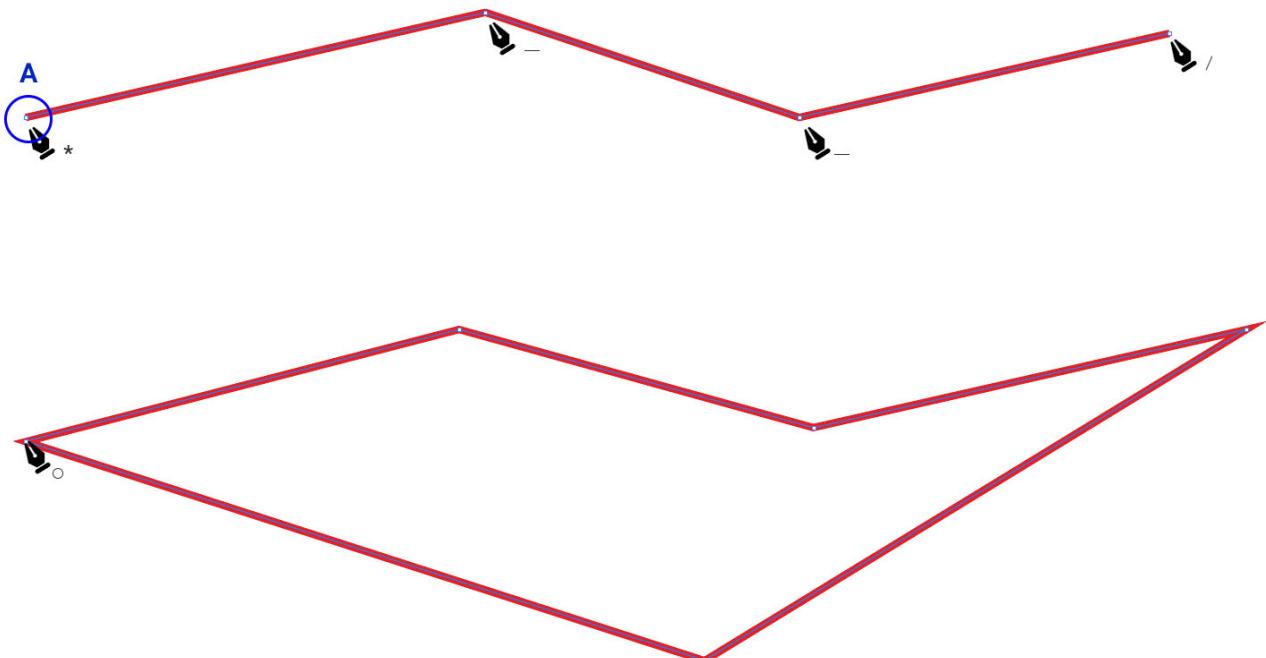
PEN TOOL

A ferramenta “PEN TOOL”



é literalmente a ferramenta que mais se usa no Illustrator, ela traz a possibilidade de criar pontos individuais e ligar esses pontos de maneira livre, permitindo um dinamismo e controle de criação que nenhuma outra ferramenta irá trazer na criação vetorial.

Como ela funciona? Ao clicar com a ferramenta na sua área de trabalho ela cria um ponto (vertex) do objeto, apenas um ponto flutuante, e ao levar a ferramenta para outro lugar ela já deixa visível a linha que vai ser gerada entre o ponto inicial e o ponto final que foi clicado, a continuidade desses pontos é infinita ou até você pressionar “ENTER” no teclado, ou fechar a sua forma (clicar novamente no primeiro ponto criado).



A - Ponto inicial da Criação dos pontos

A ferramenta “PEN” tem a versatilidade de editar os pontos criados além de criar pontos flutuantes. Por exemplo, se eu quiser apagar, adicionar pontos, ou dar continuidade a uma linha inacabada como a primeira linha da imagem eu consigo fazer tudo isto com a própria ferramenta, e isto em qualquer qualquer objeto. A própria “PEN” traz uma indicação de qual ação você quer fazer no momento em que você a coloca em cima de um ponto, veja quais são as indicações:



Simboliza a criação de um novo ponto flutuante;



Simboliza a redução de um ponto, basta ir com a ferramenta em cima de um ponto já existente;



Simboliza a adição de um novo ponto na linha, basta ir com a ferramenta em algum lugar da linha que não possua ponto nenhum;

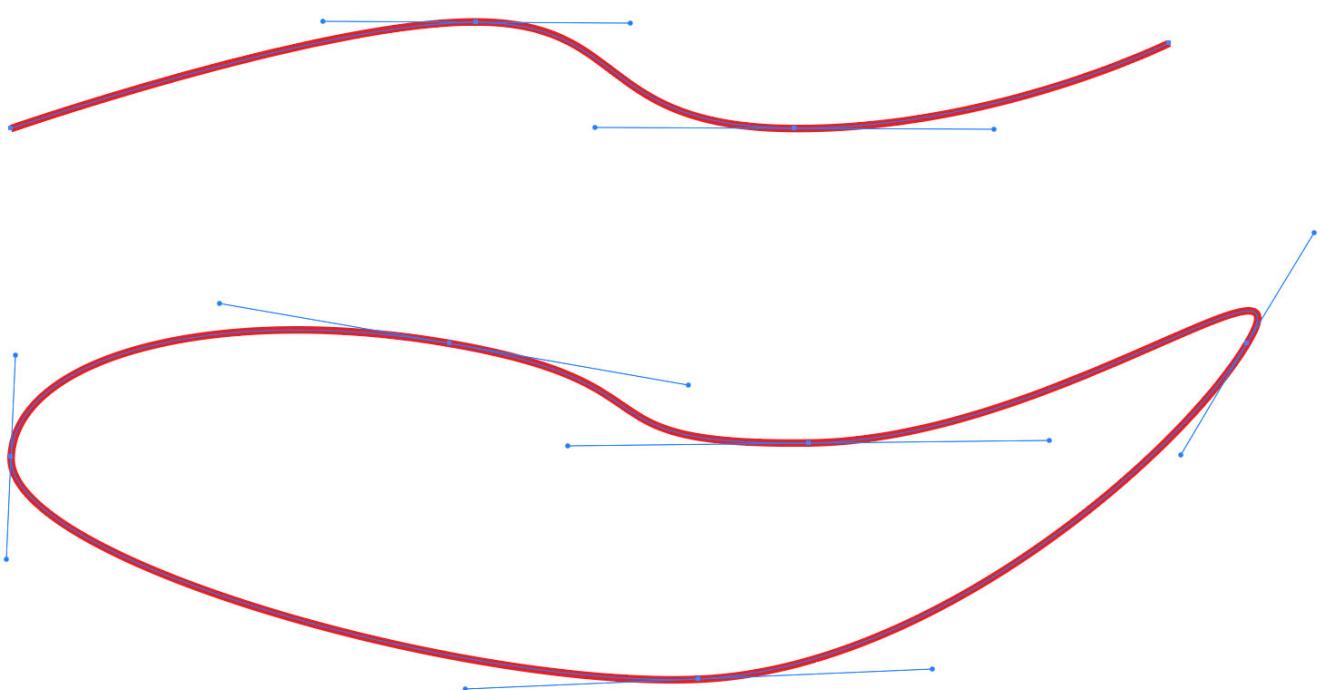


Simboliza a continuação da linha, se você clicar no último ponto de uma linha inacabada ela cria um vínculo com a linha, depois deste primeiro clique, o próximo ponto que você criar vai continuar a linha;

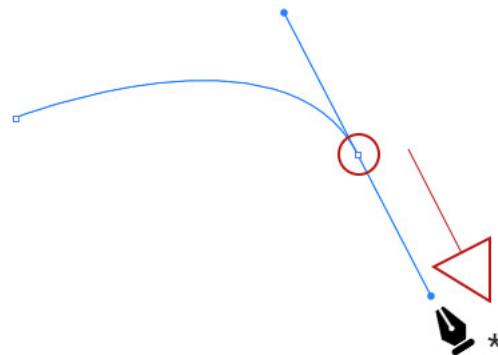


Simboliza o fechamento de uma forma, basta você criar sua forma e clicar no primeiro ponto criado desta linha, assim ele deve fechar o objeto.

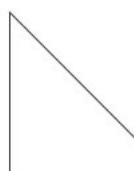
O mais interessante é que a “PEN” consegue criar os pontos já com as curvas BEZIER que comentamos nos vídeos passados, então ela nos permite definir melhor como a linha vai se comportar ao longo do seu caminho.



E para conseguir fazer isto, basta você no momento em que criar o ponto, continuar com o botão do mouse pressionado e arrastar para criar a tangente.



E para completar ela possui uma variante que permite transformar pontos retos (sem tangente) em pontos curvos (com tangentes). Basta pressionar a tecla “ALT” com a ferramenta em cima de um ponto, ela mostrará o seguinte ícone



, basta clicar segurar e arrastar para gerar uma tangente, ou dar um clique único no ponto para retirar uma tangente, caso você prefira, você pode clicar e segurar na ferramenta “PEN” na janela de ferramentas e selecionar a ferramenta “ANCHOR POINT”



note que é o mesmo símbolo, a diferença é que pressionando “ALT” você continua com a ferramenta “PEN” selecionada, basta soltar o “ALT” do teclado, já com a ferramenta “ANCHOR POINT” não é preciso pressionar a tecla de atalho.

Para você conseguir aperfeiçoar esta ferramenta requer bastante prática, por que a melhor dica de quem utiliza o Illustrator é: “Crie suas formas com a menor quantidade de pontos possíveis”, como eu comentei no vídeo, pois assim sua forma fica mais fluida e mais leve para o computador processar.

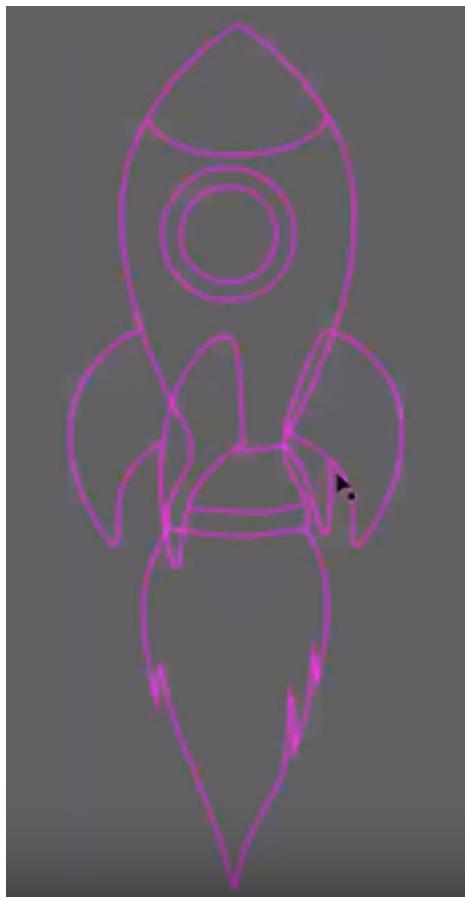
Para te ajudar com o treino desta ferramenta eu trouxe este site aqui: [bezier.method \(https://bezier.method.ac/\)](https://bezier.method.ac/) é um jogo em que você precisa criar as formas indicadas com a ferramenta caneta e com a menor quantidade de pontos possível, bom treino e boa sorte =D.

Terminando o foguete

Agora que entendemos a ferramenta “PEN” vamos vetorizar a metade do nosso foguete para depois espelhar e utilizar a “SHAPE BUILDER” como fizemos ao criar a garrafa.

Também precisamos aplicar as propriedades da “PATHFINDER” por que algumas linhas ficaram uma em cima da outra, deixando a ilustração suja, então da mesma forma que utilizamos no peso, vamos selecionar todas as linhas e clicar em “OUTLINE” nas propriedades do “PATHFINDER”, desagrupar o objeto “CTRL + SHIFT + G” e apagar as linhas que eu não quero que apareçam.

Feito isso temos o nosso foguete.



Pintando os objetos criados

E para finalizar a criação dos nossos objetos mais simples, precisamos pintá-los. Neste caso nós temos um problema, pois os objetos não estão fechados, e sim possuem várias linhas que juntas mostram a minha forma, se a gente apenas colocar cor vamos ter o mesmo problema que tivemos quando criamos as listras do fundo da composição, parte vai ficar pintado e parte não.

Para resolver isto, vamos utilizar a ferramenta “LIVE PAINT BUCKET”



esta ferramenta cria um grupo de pintura a partir das linhas e formas, quando essas linhas e formas geram uma parte fechada a “LIVE PAINT” consegue pintar essas partes separadas.

Usado esta mesma ferramenta podemos pintar o nosso peso e a nossa garrafa feita nos vídeos anteriores.

Estamos quase lá =D.