

## Tênis - image trace

Agora vamos trabalhar criando o nosso tênis, e para vetorizar este objeto vamos entender mais uma técnica de vetorização.

Já vimos como vetorizar criando formas básicas, criando formas de maneira mais dinâmica com a caneta e claro utilizando as ferramentas de apoio como “PATHFINDER” e “SHAPE BUILDER”.

Agora vamos entender a forma automática de vetorização que o Illustrator traz pra gente.

### Conhecendo o IMAGE TRACE

O software traz pra gente uma propriedade que consegue converter imagens bitmap em vetores, a Adobe sempre desenvolve os softwares pensando na facilidade do usuário, quanto mais tempo conseguir poupar, melhor, este é o conceito usado.

Pensando desta forma criaram uma forma em que o Illustrator consegue verificar o contraste de cor de uma imagem bitmap, fazer os cálculos necessários para gerar as linhas vetoriais e converte a imagem em formas vetoriais editáveis.

É claro nem sempre essa técnica consegue ser aplicada, sempre vai depender bastante da sua imagem.

No nosso caso, vamos utilizar a imagem do tênis, que está disponível no material da aula.

**(O uso de uma imagem com marca d'água tem como objetivo mostrar como a aplicação de comporta mediante a variação de cor da imagem bitmap, os direitos de uso da imagem para este curso estão devidamente corretos).**

Ao trazer uma imagem para o Illustrator, como já foi comentado, ela vem como uma referência apenas, até por que ela é um bitmap, mas ao clicar na imagem você consegue ver suas propriedades no menu superior do software.



E dentro destas propriedades você consegue achar o “IMAGE TRACE”.

**A propriedade image trace está visível no menu superior contanto que você esteja usando o modo de área de trabalho ESSENTIALS CLASSIC, caso você esteja com o modo ESSENTIALS apenas ele se encontrará na janela lateral “PROPERTIES”.**

Ao clicar na imagem, o software faz o cálculo necessário para gerar os elementos baseados no contraste do pixel, e transforma a imagem em vetor automaticamente.

É importante notar que após a aplicação do “IMAGE TRACE” a imagem está em formato de vetor mas ela continua sob efeito da aplicação do efeito, como assim? O Illustrator apenas está mostrando o resultado de como ficou a vetorização automática, para você poder editar este objeto é necessário expandir suas propriedades, “confirmar o efeito”, basta você clicar em “EXPAND” no menu superior e pronto, o objeto agora pode ser editado pelas ferramentas do software, quase um milagre =D.

### Refinando a tênis

Agora que vetorizamos o objeto, queremos editar suas cores e ajustar tamanho e rotação. É importante notar que por termos utilizado a forma automática de vetorizar o meu objeto não tem bordas, o que parece ser a borda por causa da imagem é um objeto sólida que pode receber a cor que queremos.

Para poder pintar este objeto podemos selecionar e definir sua cor. Nossa garrafa, nosso peso e o foguete já estão com a cor certa não é mesmo, então por que a gente não usa eles como referência.

Se a gente selecionar a ferramenta “LIVE PAINT BUCKET” e pressionar a tecla “ALT” no teclado, eu troco o meu cursor para o conta gotas, ai eu posso apenas clicar na linha vermelha do foguete e pegar a cor que eu quero.

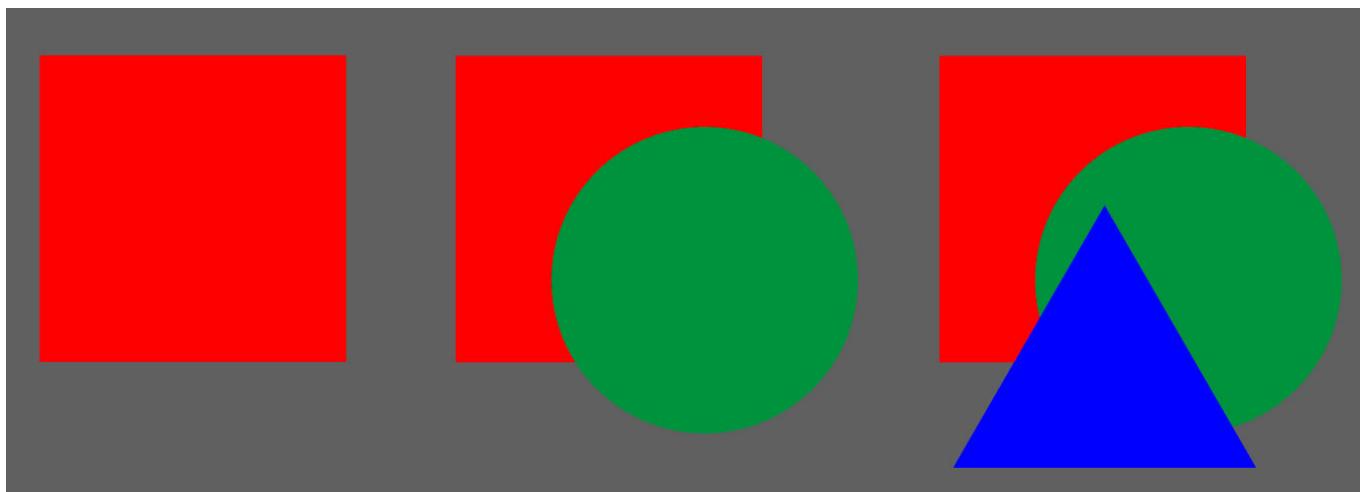
Só preste atenção que como a cor é uma borda, nós estamos pegamos o vermelho para cor de bordas, é necessário ir até as nossas cores na barra de ferramentas e inverter a cor da borda com a cor de preenchimento.

Agora basta duplicarmos o meu objeto e finalizar.

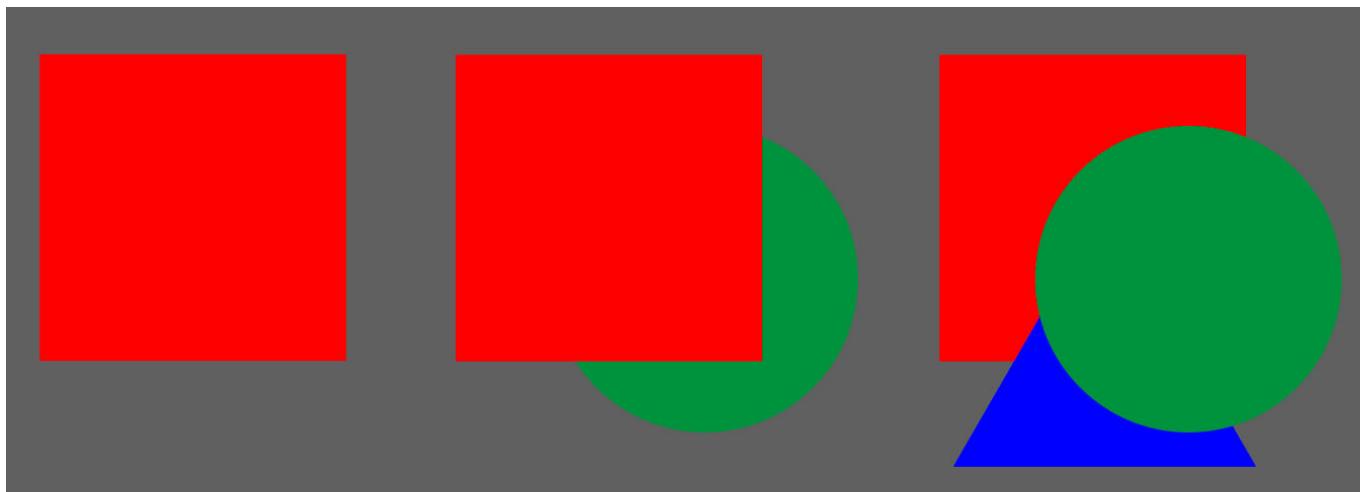
### Orden dos objetos

Já comentamos isto na aula de máscara, mas é sempre bom lembrar.

Quando trabalhamos com vetor todo objeto criado vai ficando empilhado acima do outro como na imagem abaixo.



Nós temos total liberdade de organizar esta ordem de empilhamento, ou seja, qual objeto eu quero que fique em cima e qual objeto eu quero que fique abaixo.



A propriedade “ARRANGE” trabalha reajustando a ordem dos objetos, você pode:

-**BRING TO FRONT** - Trazer o objeto para frente de todos;

-**BRING FORWARD** - Trazer para frente apenas de um objeto;

-SEND BACKWARD - Levar para traz apenas de um objeto;

-SEND TO BACK - Levar para traz de todos os objetos.

Com isso organizamos os elementos. Agora você consegue melhorar a composição dos tênis.