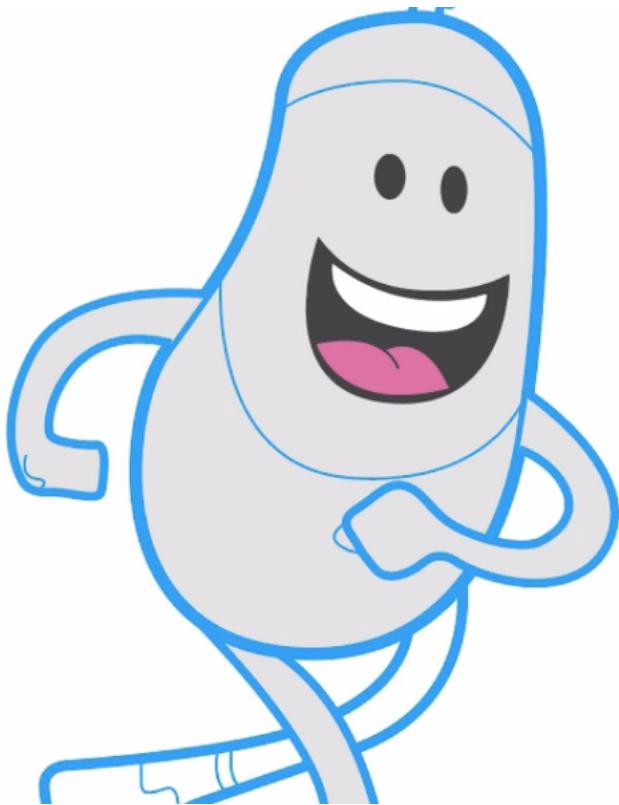


05

## Inicio da colorização

### Transcrição

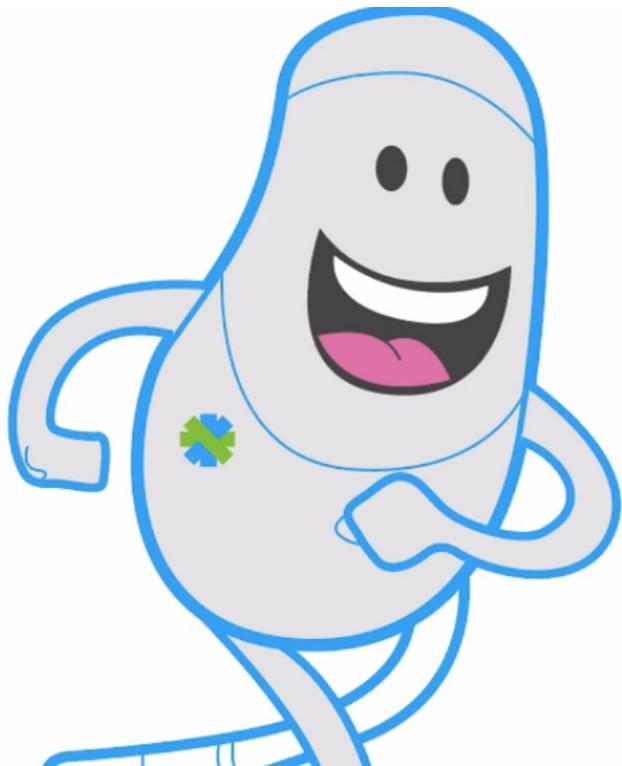
As cores do personagem já estão definidas, só falta a camisa.



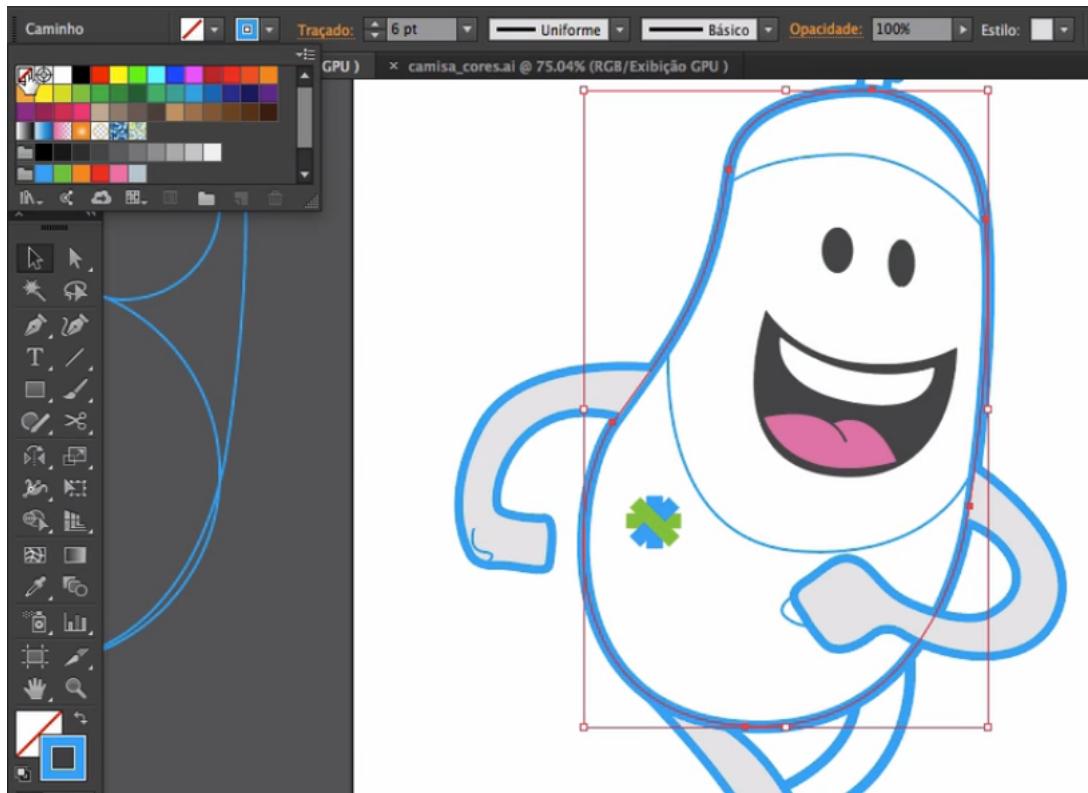
O arquivo que eles mandaram com as informações da camisa também veio em formato .ai , então podemos abri-lo no Illustrator.



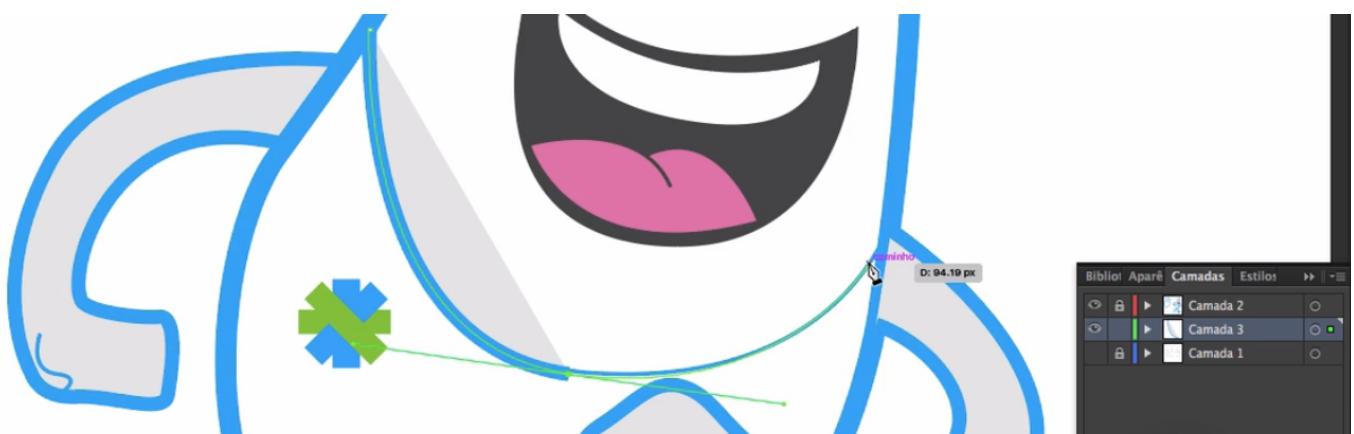
Vamos copiar os objetos selecionados para usar o símbolo da Bizzar. Ao colar no arquivo do mascote, podemos já deletar o restante e colocar o símbolo no peito do personagem.



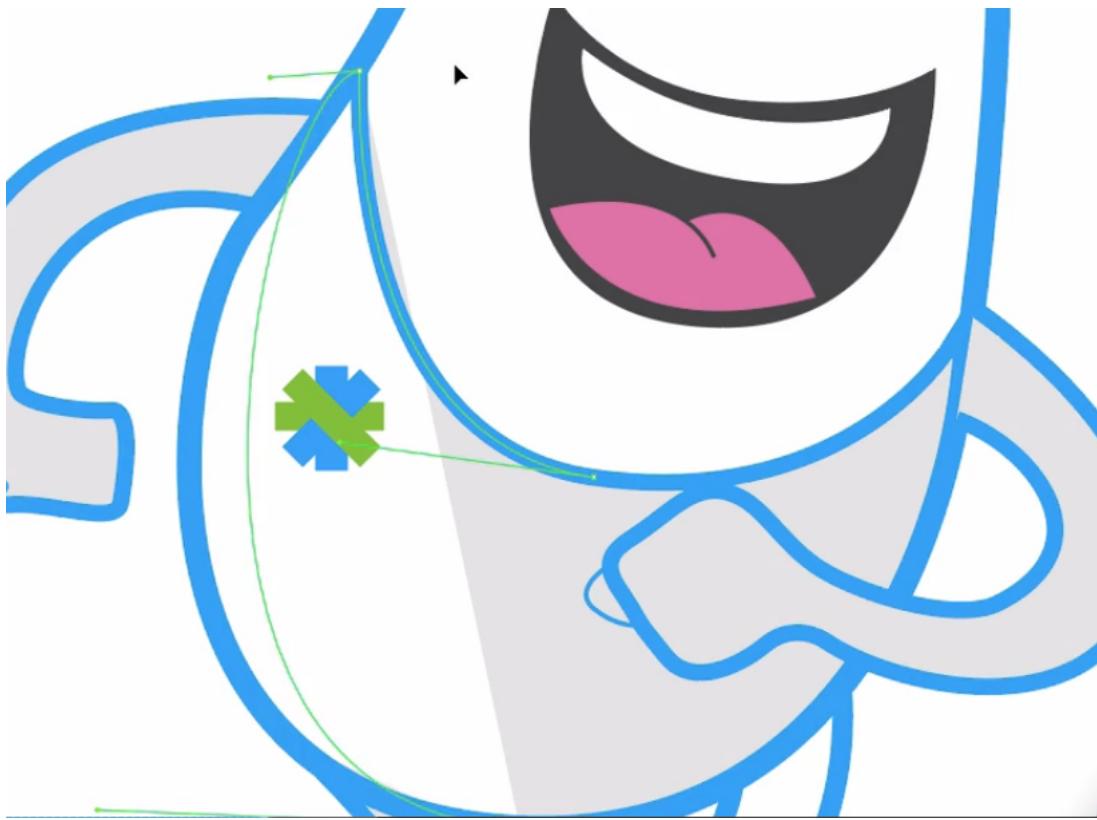
Colocaremos o branco como cor da camisa, e poderemos pensar nas faixas com as cores institucionais. Antes de tudo, deixaremos a forma sem cor.



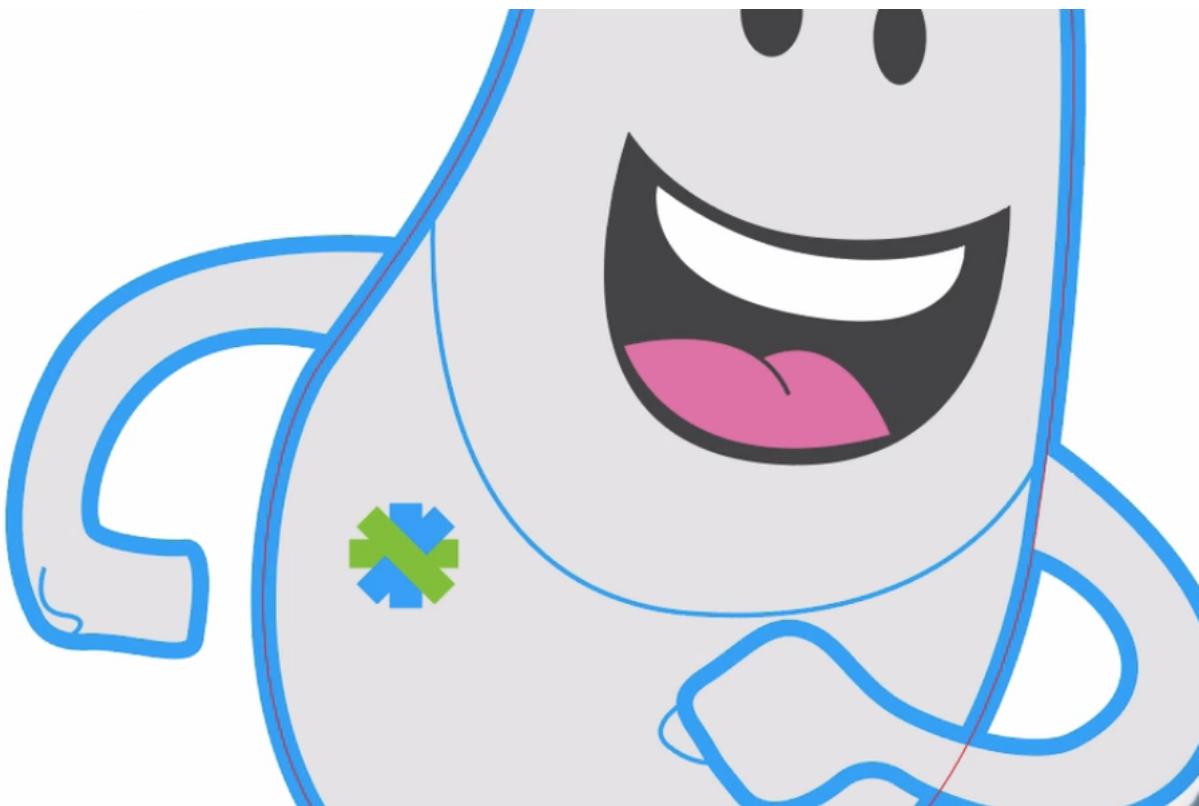
Criaremos então uma camada abaixo da camada do traçado, e trancaremos esta. Faremos o preenchimento da camisa nessa camada inferior, a Camada 3.



Basta traçar novamente o contorno da camisa, seguindo o que já está feito..

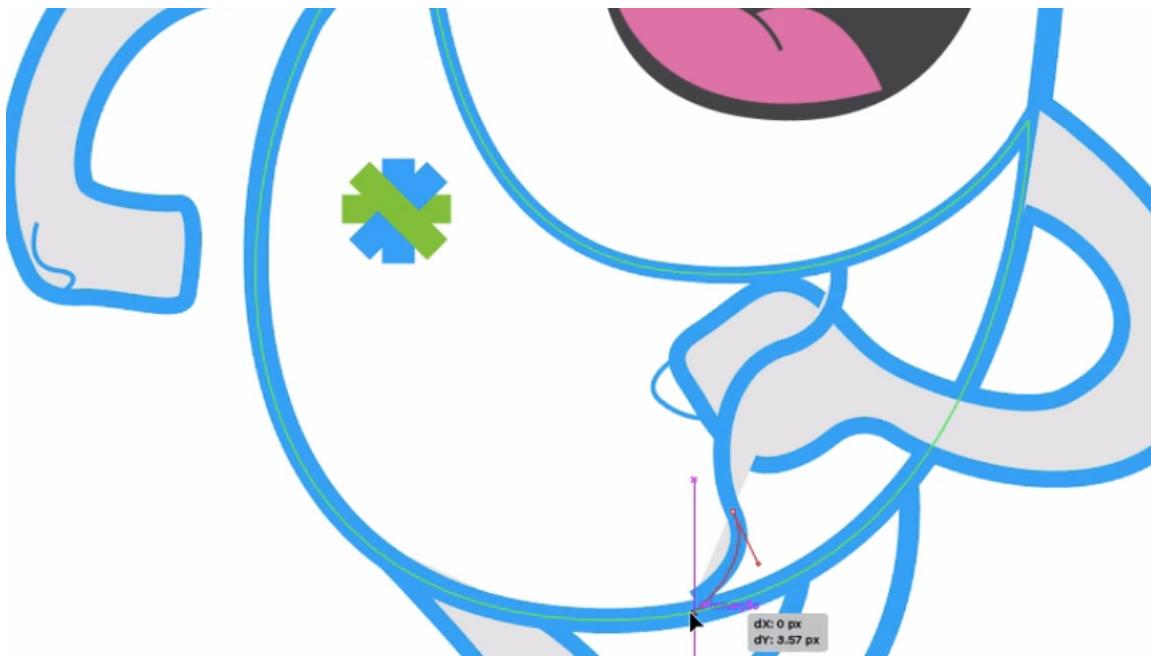


Voltando para a Camada 2, onde está o contorno do personagem, podemos deixá-lo cinza novamente.

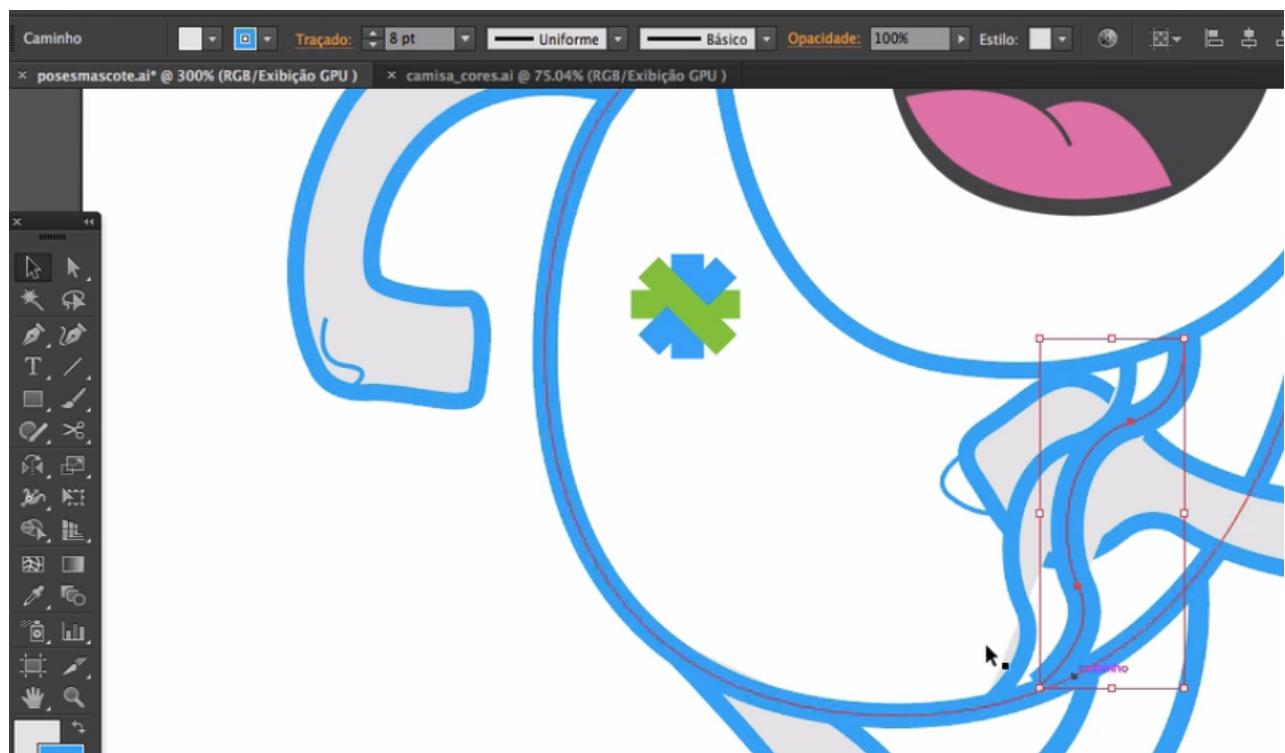


Como fizemos a pintura em uma camada inferior, a camisa aqui ficou cinza novamente. Vamos desfazer ( `Ctrl + z` ). O braço, por exemplo, não precisará deste tipo de pintura, mas em outros lugares em que há sobreposição, essa técnica será útil. Depois, basta agrupar tudo.

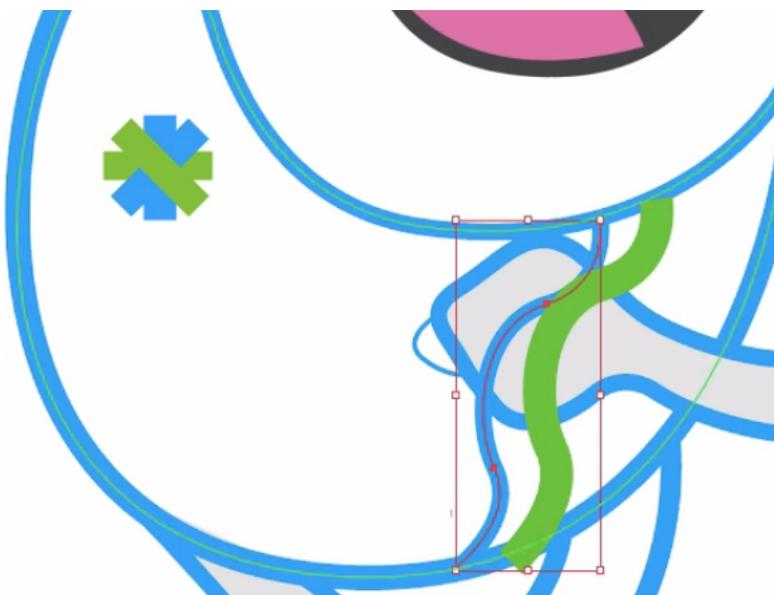
Podemos passar, portanto, às duas linhas. Elas não têm uma forma definida. Desenharemos a primeira, atentando para as extremidades da linha chegarem ao final da camisa.



Como as duas linhas devem ser iguais, vamos copiar a primeira, clicando e arrastando enquanto o `Alt` está pressionado. A primeira linha tinha `4 pt` de espessura, e como o cliente pediu a razão de `1/2` entre as linhas, a segunda terá `8 pt`.

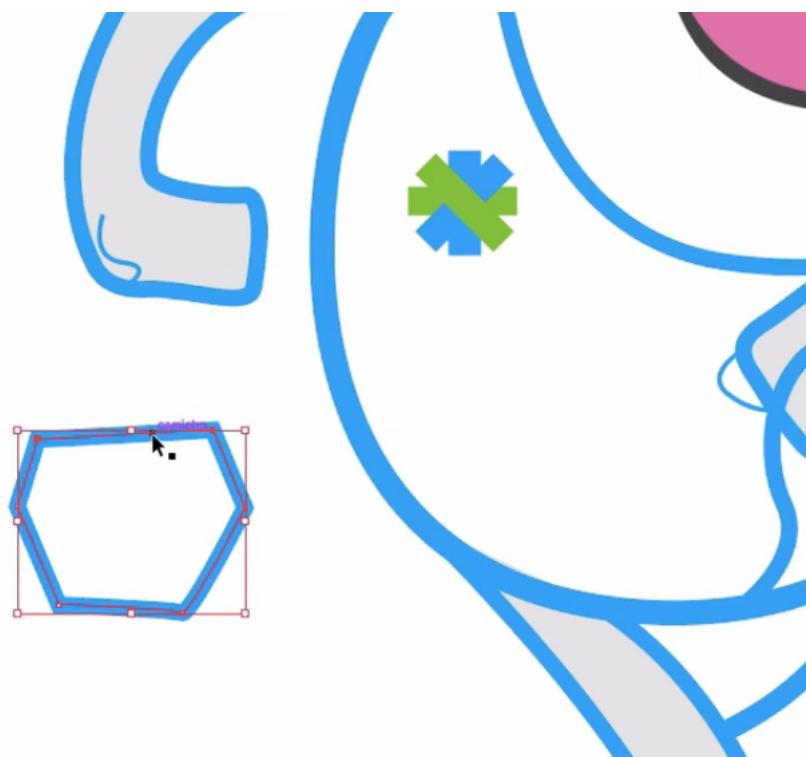


As duas linhas devem estar com o preenchimento configurado como vazio, e a segunda deve ser verde.

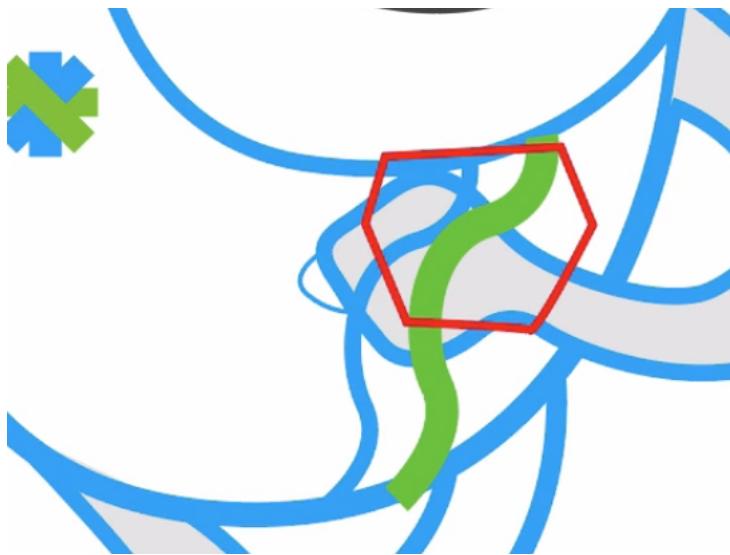


Nota-se que as extremidades das linhas estão ultrapassando o contorno do corpo do personagem. Para resolver isso, criaremos uma máscara de corte, que delimita o espaço de uma figura que aparece.

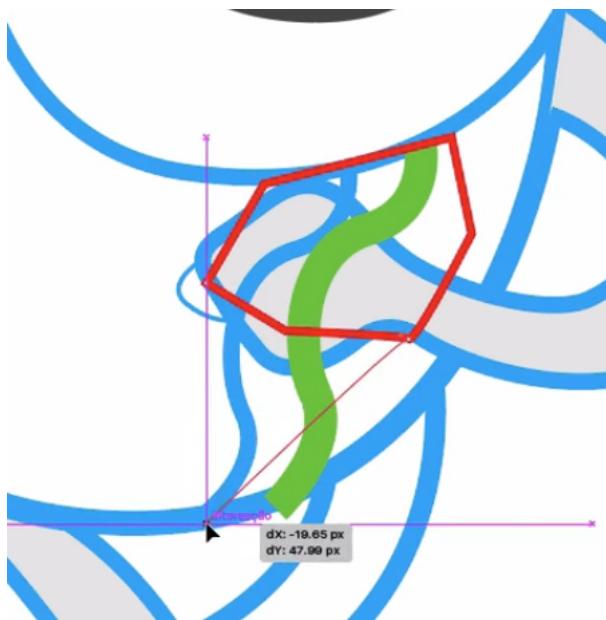
Começaremos desenhando uma forma qualquer.



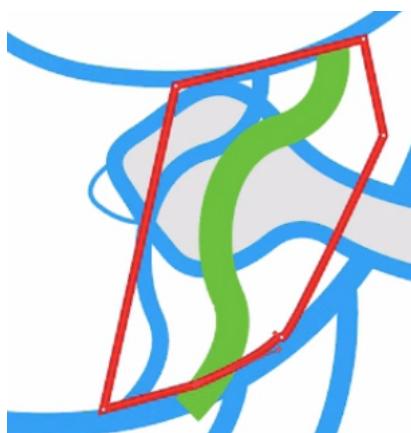
Vamos trazê-la para a parte do desenho que queremos mostrar. Aproveitaremos para deixar de uma cor diferente, para diferenciar do mascote, e deixar o traçado mais fino.



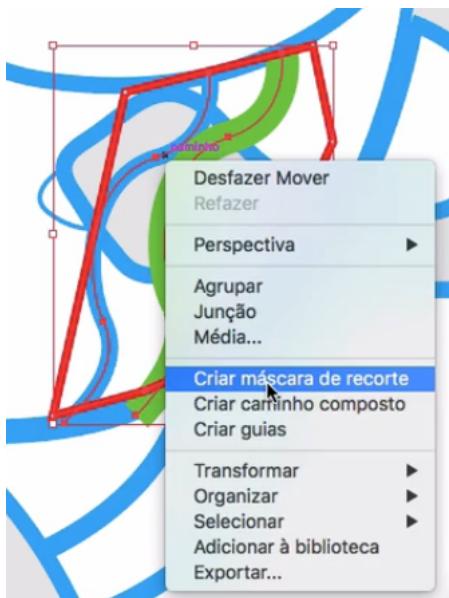
Ajustaremos a forma para que ela contorne a área das linhas que desejamos que apareça.



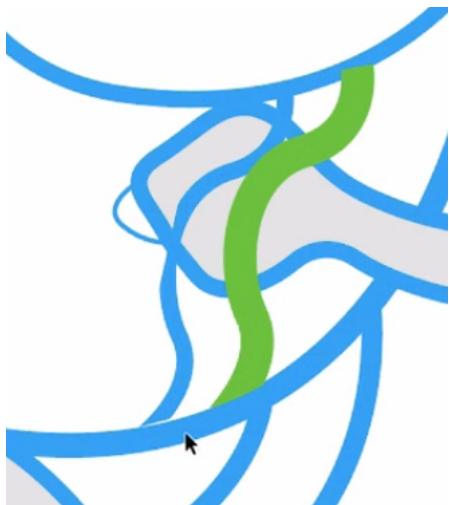
A máscara deve ficar bem rente à curvatura da camisa. Para isso, tornaremos sua parte inferior uma curva.



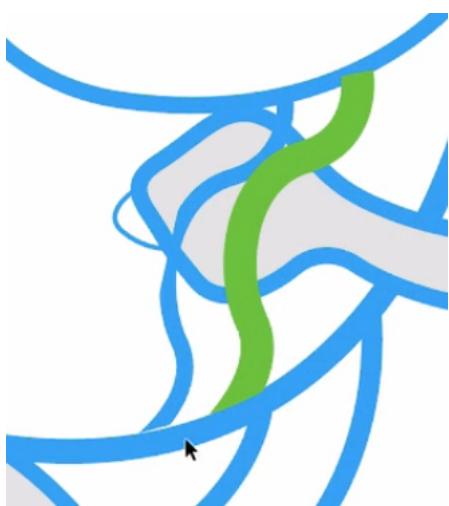
Quando estivermos satisfeitos com os ajustes, basta selecionar a forma que criamos e as duas linhas, e clicar com o botão direito do mouse, selecionando **Criar máscara de recorte**.



O resultado é o seguinte:



Se ainda houver alguma ponta solta, o ideal é não mexer nas linhas, já que elas devem ser iguais. Devemos mexer na forma que delimita a máscara. Para editar a máscara, daremos dois cliques.



E faremos todos os ajustes finos necessários.