

02

Vetor da estrutura do personagem

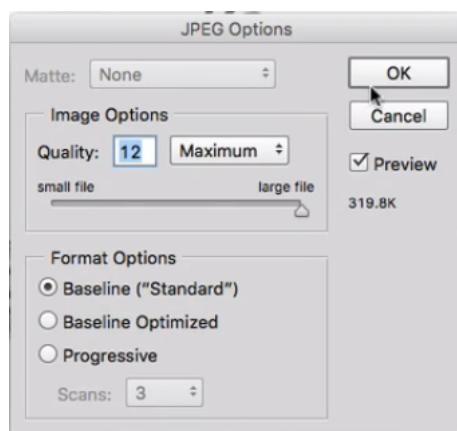
Transcrição

No curso anterior, trabalhamos a estrutura do nosso personagem em três poses diferentes. Já analisamos suas proporções e agora podemos levá-lo para finalização no Illustrator.

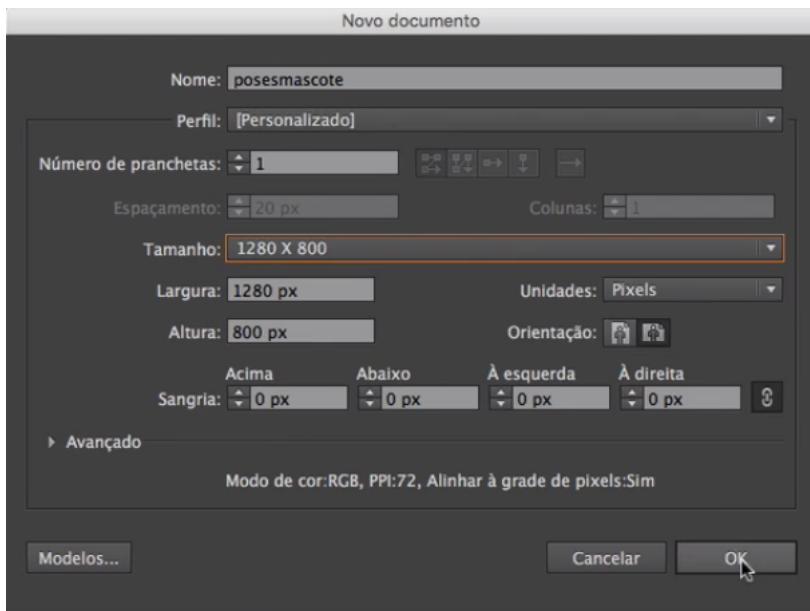


Para isso, precisamos salvar o arquivo no Photoshop. Basta ir em Arquivo > Salvar como....

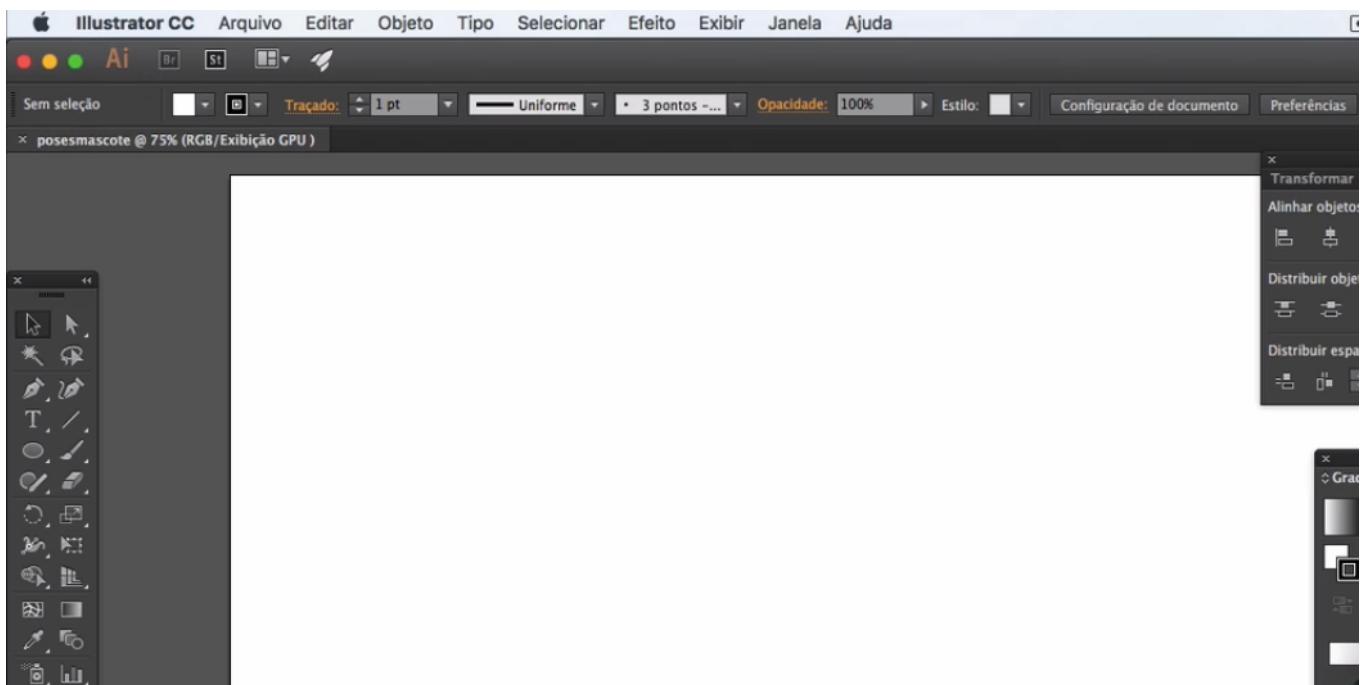
Salvaremos o arquivo como `poses.jpg`. Depois de definir o nome a pasta de destino, o programa abre a seguinte janela.



Basta dar `ok`, agora poderemos abrir o arquivo no Illustrator. Para isso, criaremos um novo arquivo, em Arquivo > Novo .

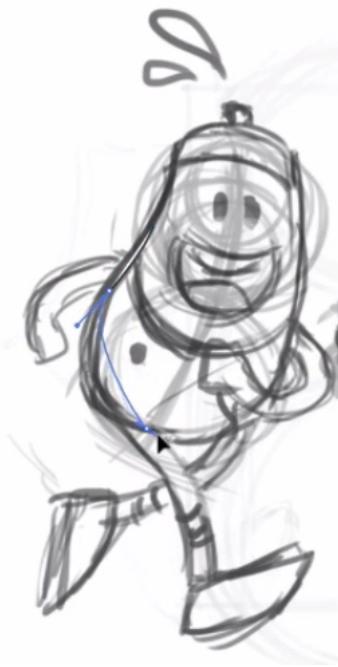


O nome do arquivo será `posesmascote`, manteremos o perfil Web e o tamanho `1280 x 800`. Agora já temos a nossa prancheta.

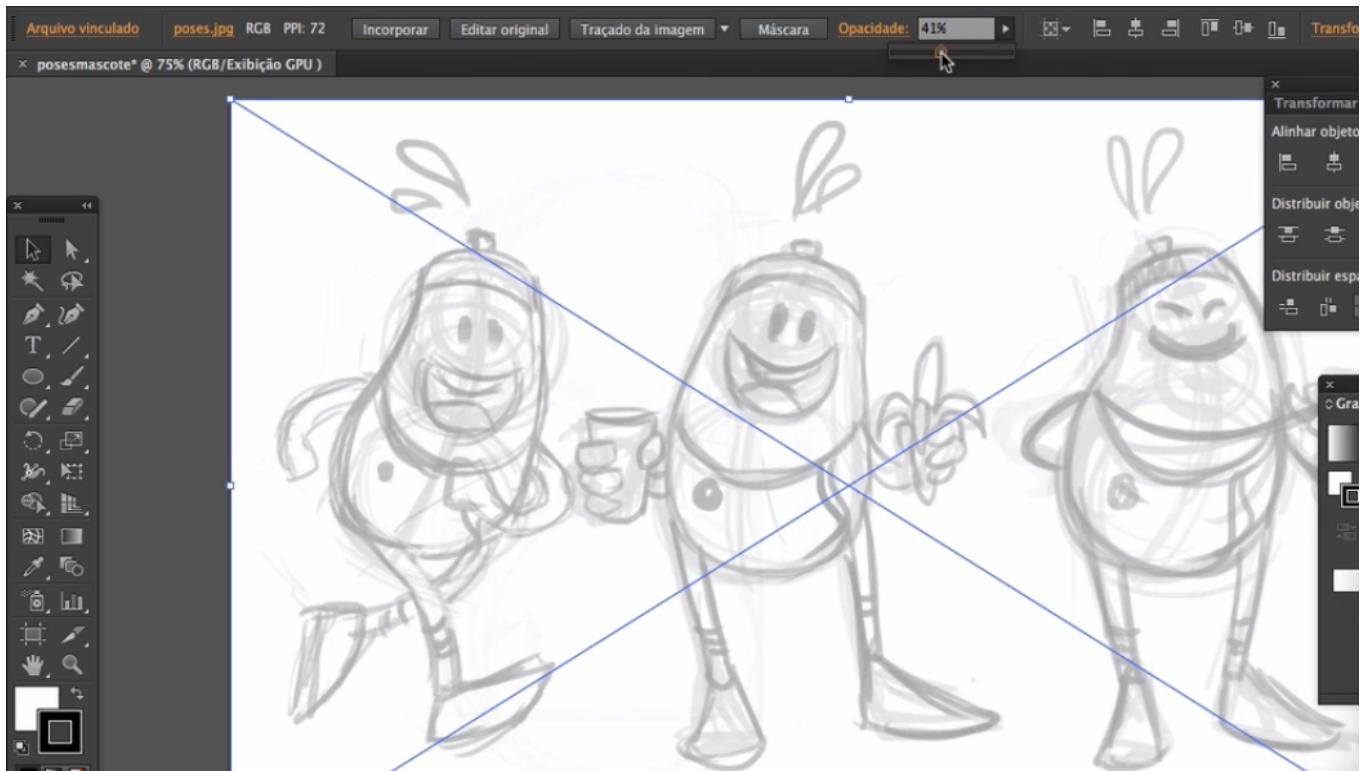


Basta arrastar o arquivo do esboço para o Photoshop para começar a trabalhar. Como vamos vetorizar isso? Já vimos em [outro curso](https://cursos.alura.com.br/course/illustrator-vetorizacao) (<https://cursos.alura.com.br/course/illustrator-vetorizacao>) que a ferramenta usada é a caneta, ou Pen Tool ().

A usamos para clicar ponto a ponto no contorno do personagem.



Estão acontecendo alguns problemas: a caneta está deixando tudo branco, e os traços do esboço estão muito fortes. Para resolver isso, vamos selecionar e deletar o que criamos com a caneta, e selecionar a camada inteira. Para deixar os esboços mais claros, diminuiremos a opacidade da camada para 18%.



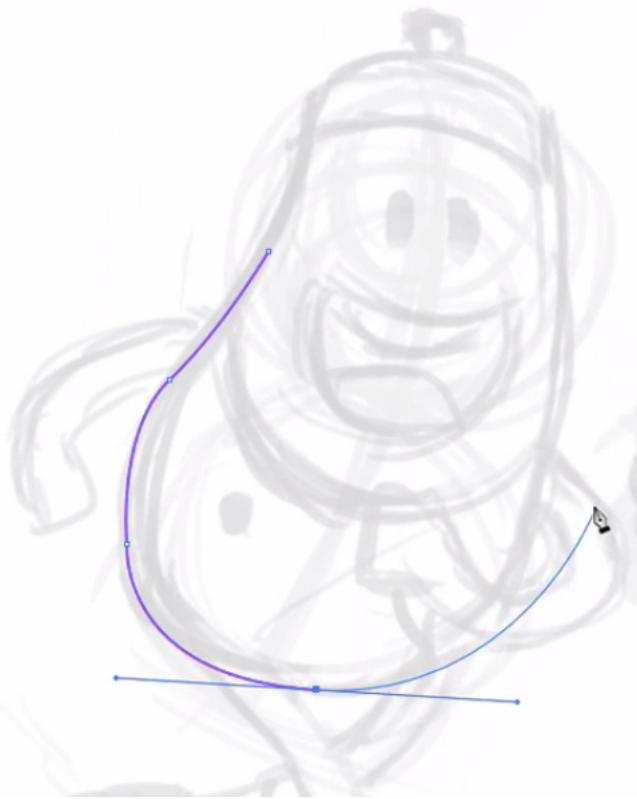
Quanto à Pen Tool, podemos deixar a ferramenta sem preenchimento, usando o menu superior.



Podemos aproveitar para mudar a cor da linha também.



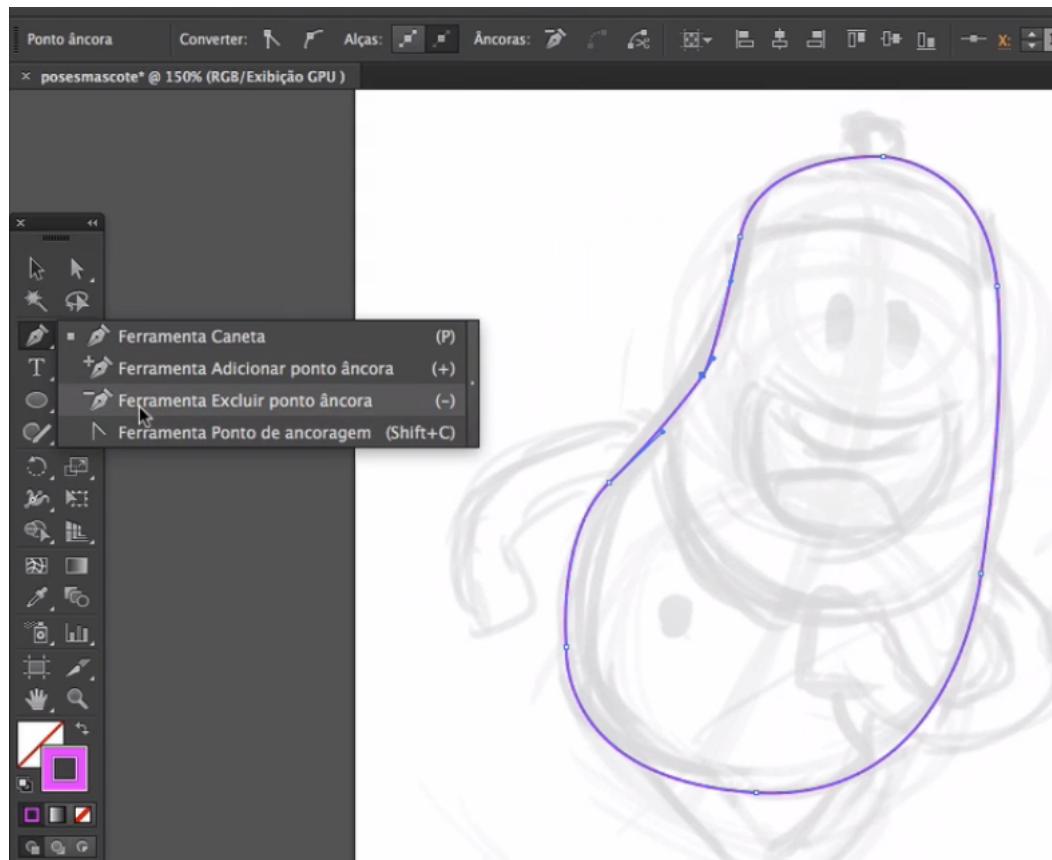
Para facilitar o trabalho, podemos dar um zoom e recomeçar a vetorização.



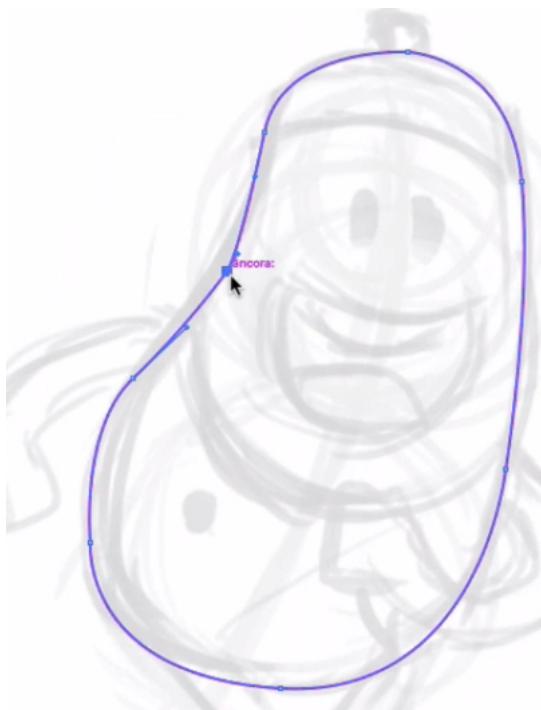
A ideia aqui é manter as formas mais simples, então quanto menos pontos conseguirmos usar para fazer as curvas do personagem, melhor. Podemos sempre dar `Ctrl + z` se acharmos que a curva não ficou muito boa. Dependendo da versão do Illustrator, ele sugere onde fazer os pontos. Se for preciso ajustar alguma curva, basta selecionar o ponto e ajustar a alça:



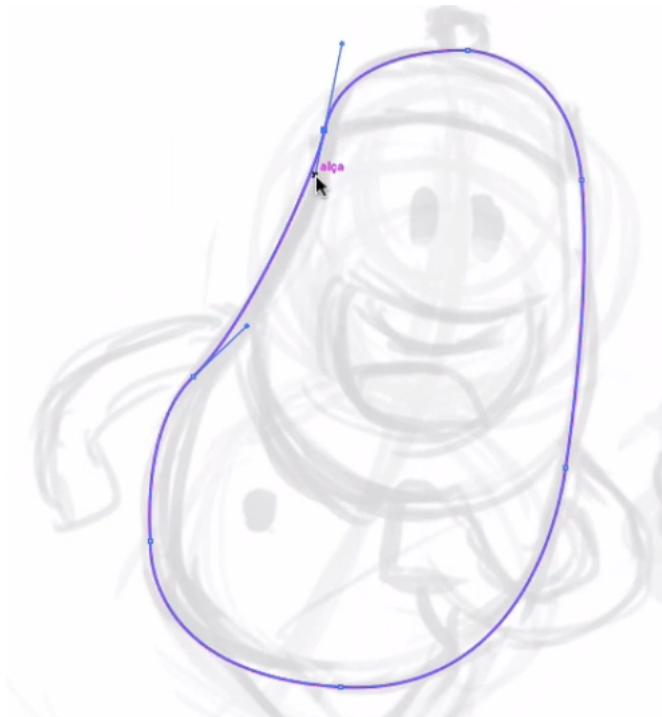
Seria interessante tirar os pontos e simplificar as formas cada vez mais. Para isso, vamos clicar e segurar sobre o símbolo da Pen Tool para abrir mais opções, e selecionaremos a a Ferramenta Excluir Ponto de Âncora .

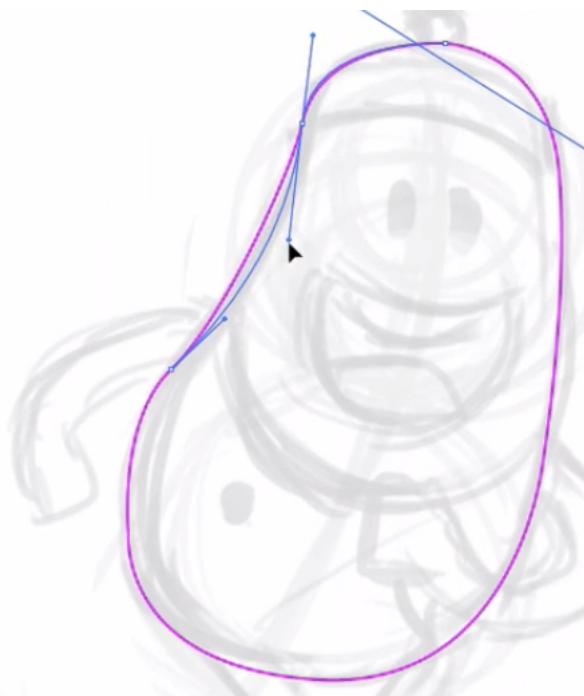


E clicamos sobre o ponto desnecessário.

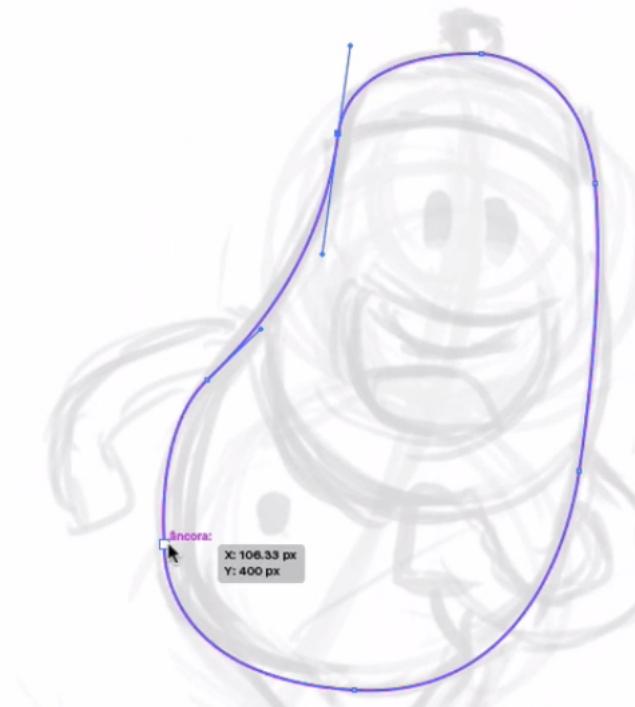


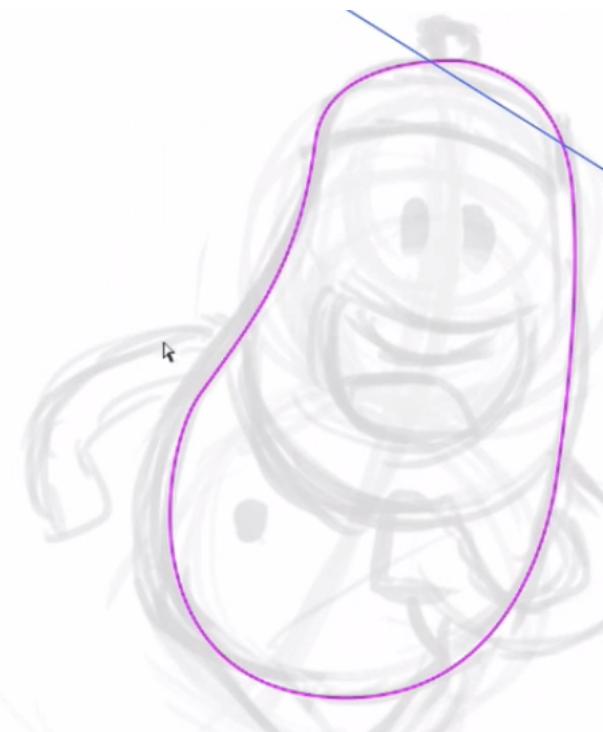
Agora podemos voltar para a Ferramenta de Seleção Direta (→) e manipular a alça para ajusta a curva.



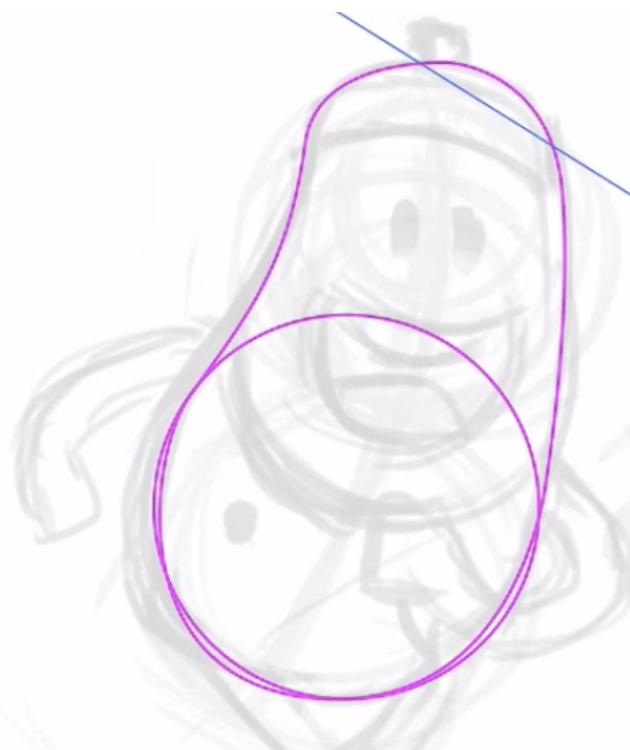


Talvez consigamos eliminar também o ponto à esquerda na parte inferior do personagem. Vamos testar?

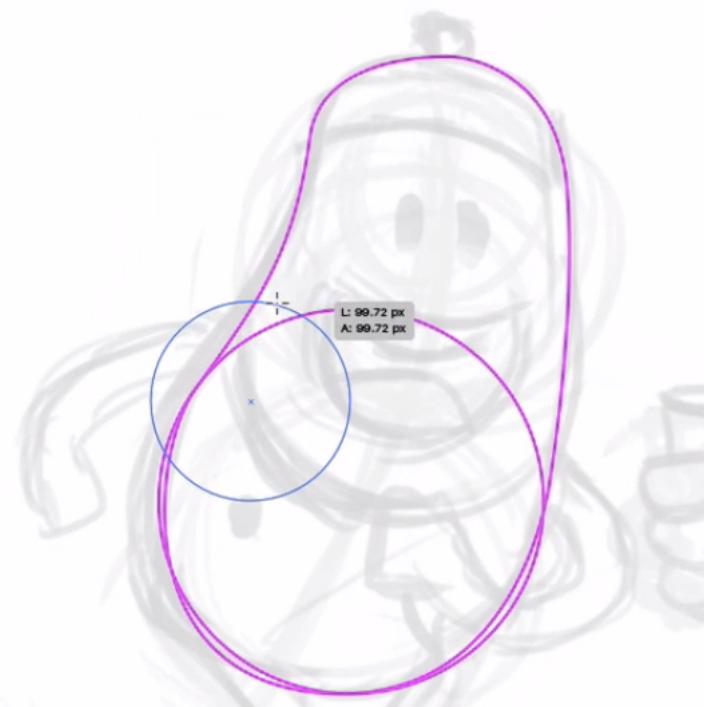




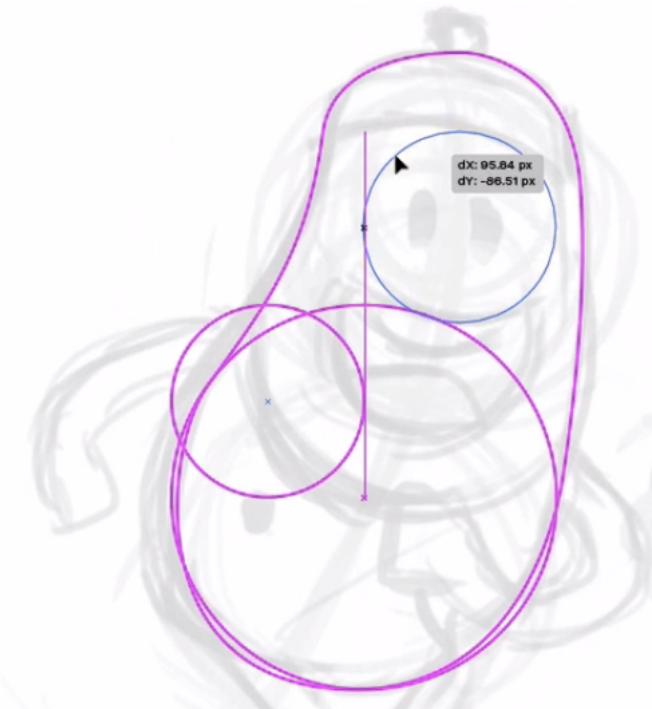
O impacto na forma não foi grande, e a forma ficou mais simplificada. Ela ficou mais próxima da estrutura básica do nosso personagem, composta por círculos. Vamos desenhar a estrutura para visualizar isso. Ela começa com um círculo na parte inferior do personagem.

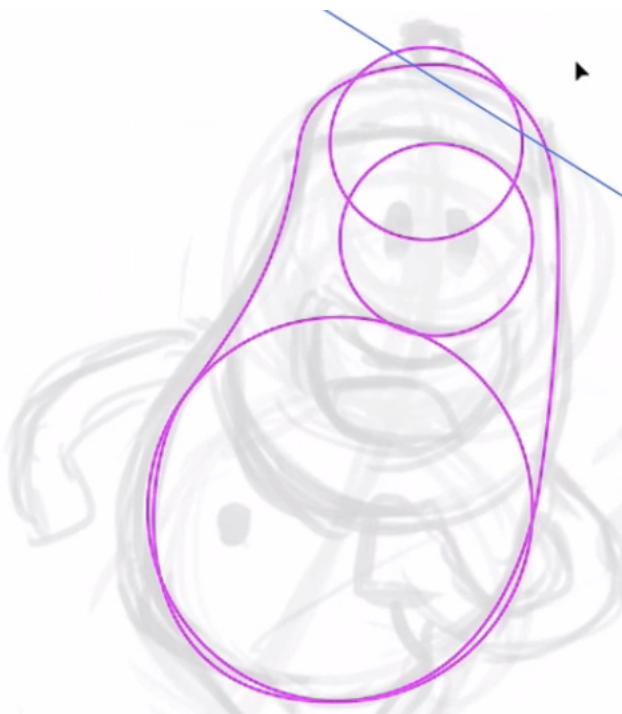


Depois precisamos fazer um segundo círculo, que parte do centro e vá até a borda deste, para que tenha metade do diâmetro.

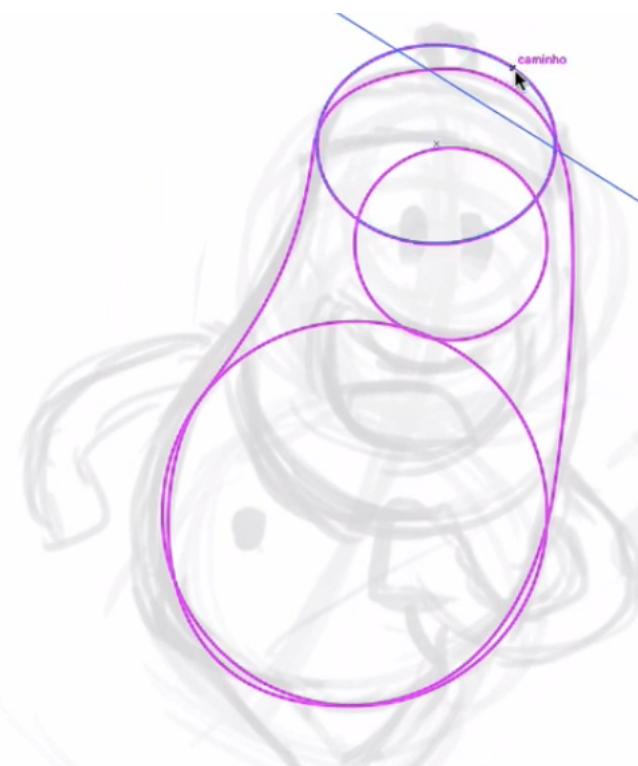


E um segundo círculo de mesmo tamanho será feito, e para copiar o primeiro basta clicar e arrastar pressionando `Alt`. Ao soltar, teremos um novo círculo.



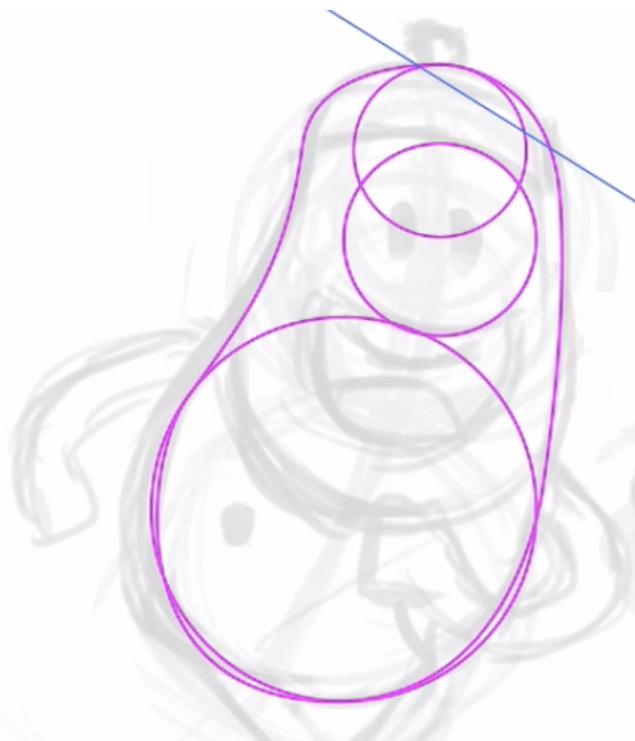


Nesse caso, como não estávamos trabalhando com formas tão exatas no Photoshop, vemos uma diferença entre a estrutura e o contorno vetorizado que fizemos. Podemos escolher se adequamos o contorno ou não. Se optarmos por isso, podemos alargar o círculo superior para encaixar a tampinha.



Ou podemos usar o contorno que fizemos, o que é interessante por ficar um pouco mais orgânico. Dessa maneira, o personagem não fica sempre tão exato e temos uma flexibilidade maior do desenho.

A estrutura pode ser apenas uma guia do personagem, se adequando a ele de acordo com a situação. Como nessa pose o personagem está correndo, a ênfase é na parte de baixo do corpo. Assim, podemos diminuir o círculo superior para encaixá-lo no contorno.



Dessa maneira facilitamos o trabalho de um outro desenhista que precise desenhar o mesmo personagem no futuro.

Podemos evitar que desloquemos uma das camadas e o contorno do rascunho, e o desenho fique desencontrado, como a seguir:

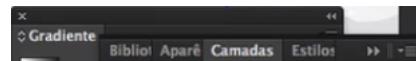


Para isso, podemos selecionar tudo e desselecionar o fundo, que é a camada do rascunho. Podemos dar um `Ctrl + C` no contorno. Criaremos então uma camada nova e deletaremos o contorno da camada atual.



Com a camada nova selecionada, usaremos o comando `Ctrl + F`, que cola o objeto no lugar.

Agora é possível trancar a camada de baixo sem prejuízo ao andamento do trabalho.



Até a próxima!