

Escanear e links de referências

Por onde começar o meu desenho?

Qualquer projeto artístico que se desenvolve tem um processo complexo de criação. É muito importante haver estudo sobre o tema, e a busca por referências visuais para entender como vamos representar o que queremos ou o que foi pedido pelo cliente.

Com base nisso o Ilustrador que desenvolveu os desenhos para o nosso projeto teve várias fontes de estudo para conseguir chegar neste resultado.

O Lucas Loiola desenvolve projetos com uma característica mais cartoon desde o início dos seus projetos e suas referências tanto no mercado de ilustração como no de design me fez escolher ele para ajudar neste projeto, já que o meu traço não atendia o que eu estava pretendendo para o projeto.

Ele me mostrou algumas referências de projetos dele, e de artistas que ele segue, veja o por que me interessei pelo seu estilo:

Portifólio Lucas Loiola:

Site: olucas.com.br (<http://olucas.com.br/>)

Behance: [behance.net/olucas](https://www.behance.net/olucas/) (<https://www.behance.net/olucas/>)

tumblr: olucasl.tumblr.com (<http://olucasl.tumblr.com/>)

Gostei do seu portfólio e em conversa com ele me apresentou suas referências para o projeto:

Referências:

[heyheymomo.com](https://www.heyheymomo.com/) (<https://www.heyheymomo.com/>)

www.instagram.com/hugolcuellar (<https://www.instagram.com/hugolcuellar/>)

owendavey.com (<https://owendavey.com/>)

[behance.net/helbetico](https://www.behance.net/helbetico) (<https://www.behance.net/helbetico>)

Note que baseado no estilo de arte e design do Lucas, e as principais referências que ele me mostrou para conseguir criar os personagens, atendia o briefing do cliente que era uma coisa mais cartoon e infantil, com cores mais vivas e claro dentro do universo vetorial.

Após esta primeira conversa ele me entregou as ilustrações para eu poder tratar e vetorizar as peças para o meu cliente.

Escaneando nossa ilustração.

Após desenhar e rabiscar a ilustração no papel, temos que levar aquela arte para o ambiente digital, assim vamos poder finalizar o material dentro do software. Como podemos fazer isso?

Apesar de ser antigo e pouco comentado hoje em dia, o scanner, um periférico que permite você digitalizar o que está no papel e passar para o computador.



Parece besteira da minha parte falar sobre o scanner, mas hoje em dia poucos possuem ou usam um desses em home office, tanto pelo seu custo quanto por existirem outros meios de digitalizar o material.

No nosso caso precisamos de uma base apenas, então a qualidade do scanner pode ser um pouco menor, contanto que consigamos ver nossas linhas originais vamos conseguir trabalhar no nosso projeto.

Caso o seu projeto necessitasse de algo mais refinado vindo do papel, como uma animação, uma ilustração mais complexa é importante o uso do scanner com maior qualidade.

E como fizemos no nosso projeto? Podemos apenas tirar uma foto com nosso celular, ou até mesmo usar um aplicativo =D

Usando o [camScanner](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.intsig.camscanner) (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.intsig.camscanner>) podemos tirar uma foto com nosso celular e ele filtra suas linhas e deixa mais nítido os traços para você conseguir usar no projeto.

Ou tendo uma boa iluminação você pode apenas tirar uma fotografia das ilustrações para levar ao software e começar a desenvolver, como fizemos no vídeo passado.

Como já fizemos este processo, as ilustrações estão disponíveis no material do aluno para que você consiga utilizar de todas as ilustrações para seus exercícios ok.

Agora que aprendemos como trazer as ilustrações para o ambiente digital, vamos continuar nossa vetorização.