

03

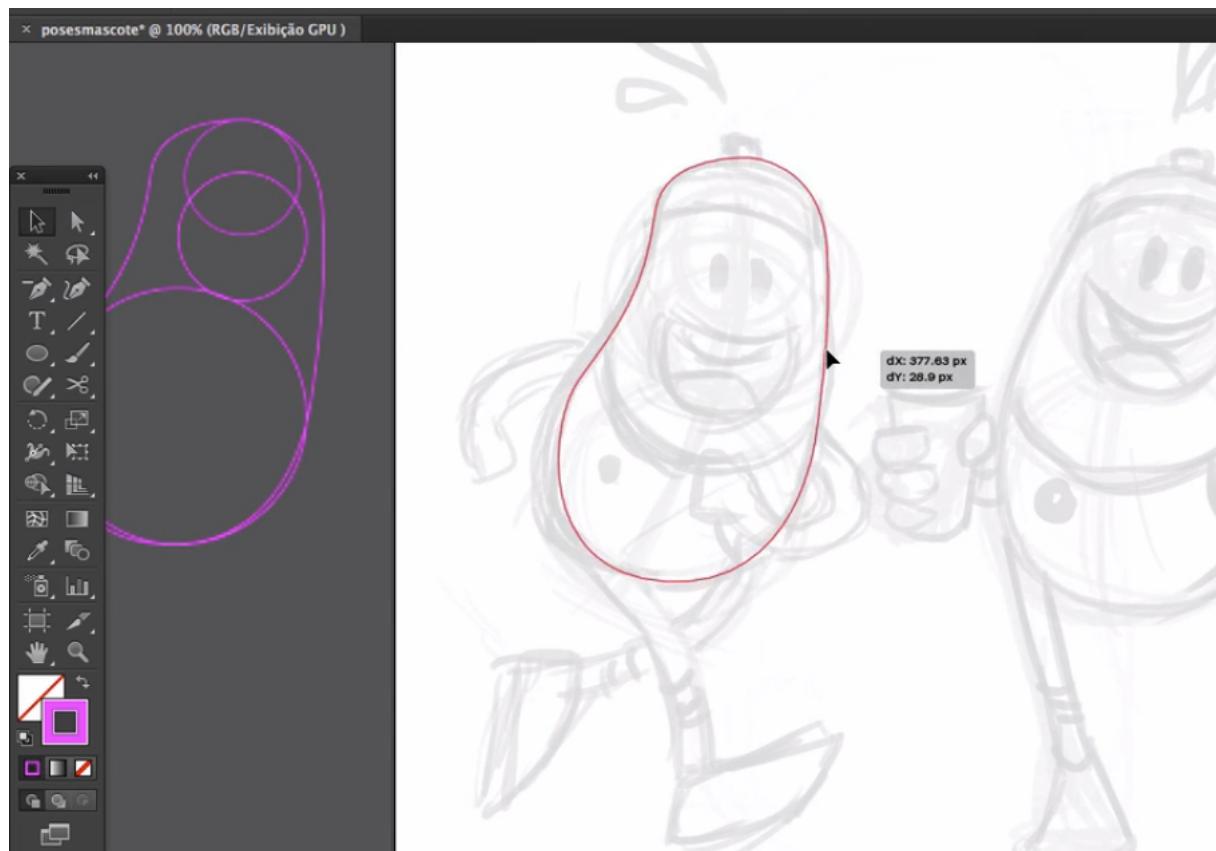
## Traço

### Transcrição

Deixaremos a estrutura que fizemos de lado e trabalhar só com o contorno.



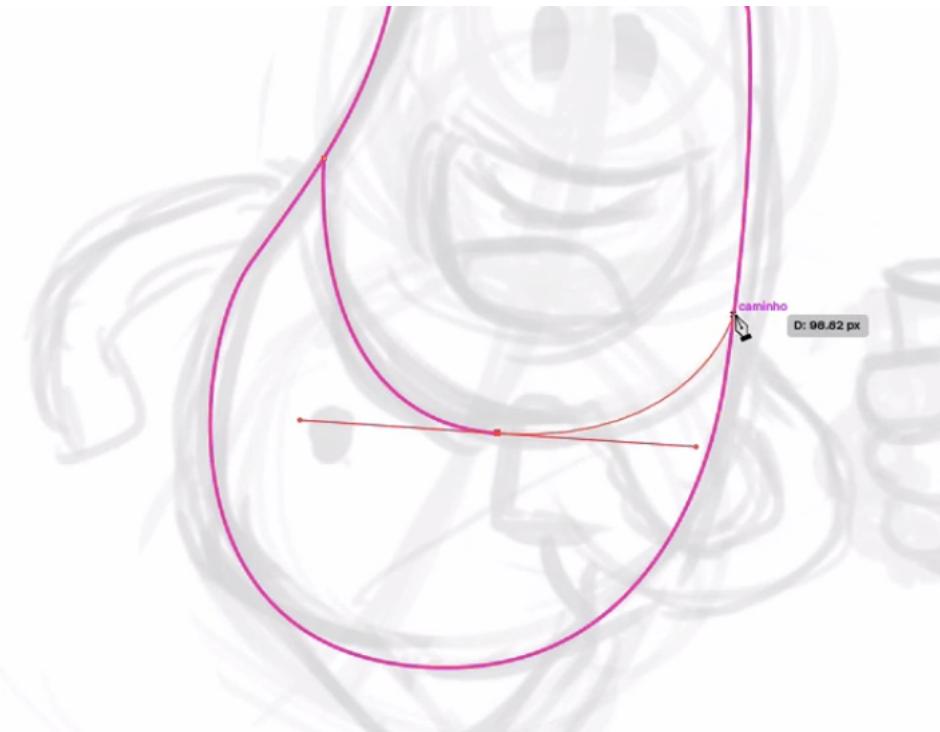
Vamos arrastar tudo para o lado e copiar e arrastar apenas o contorno, pressionando `Alt` para fazer uma cópia.



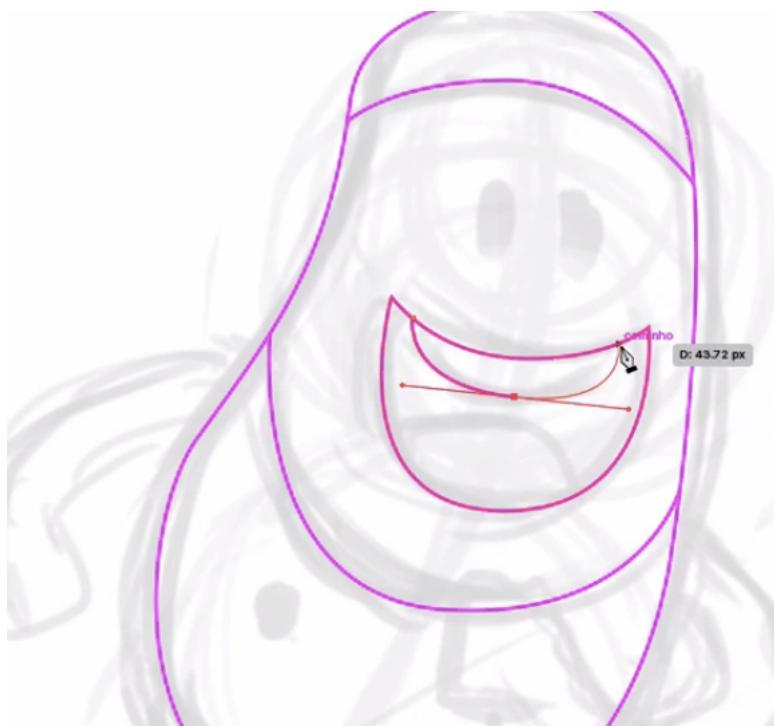
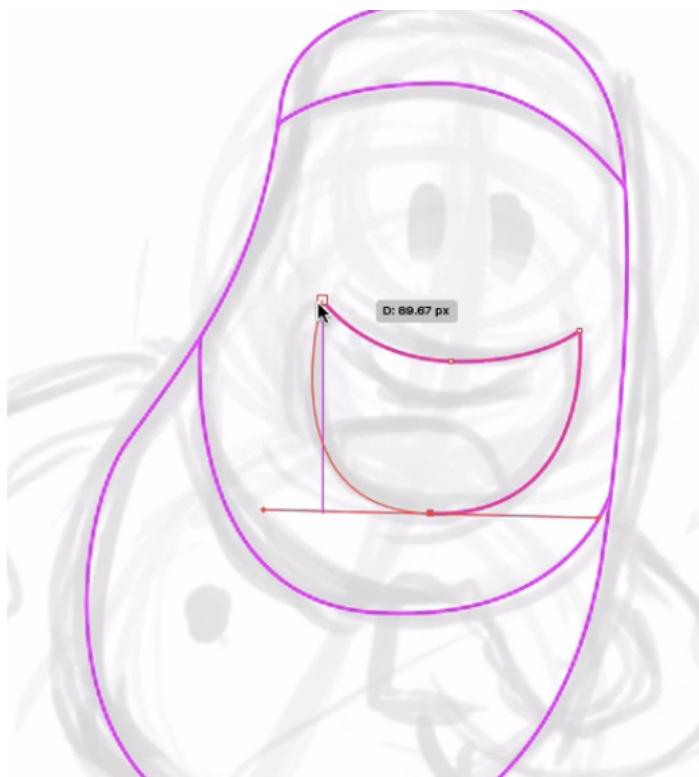
Usaremos a caneta (✍) para terminar a vetorização.



Passaremos agora à camisa, que é uma curva ampla.



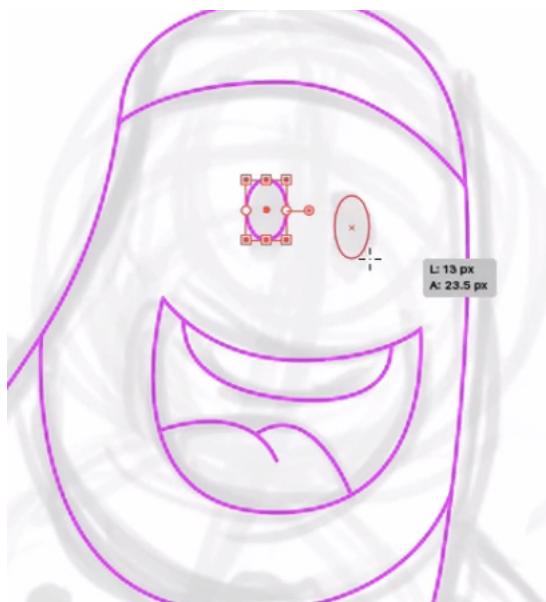
A boca, que possui mais detalhes também pode ser feita com caneta.



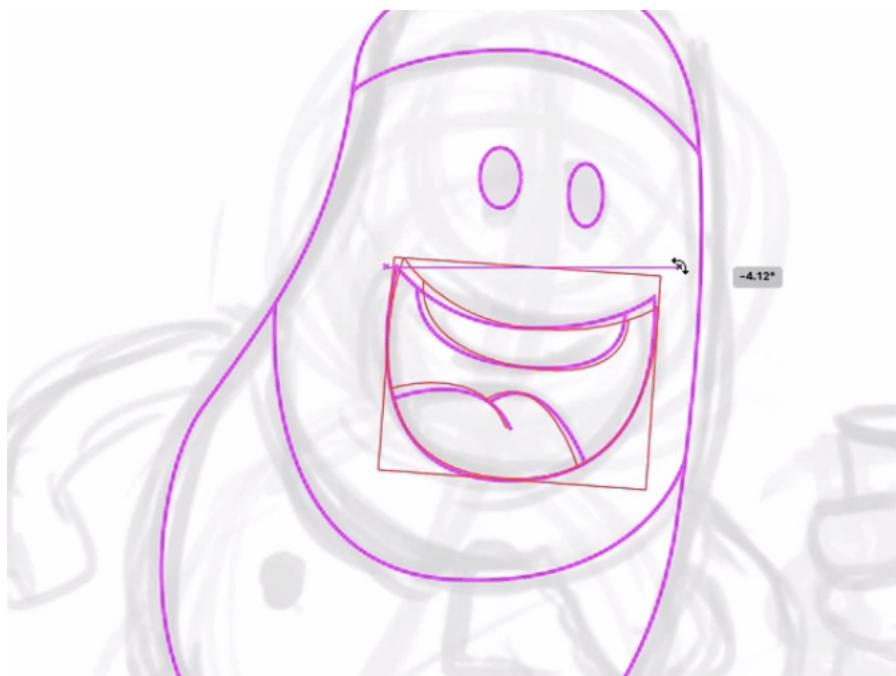
A língua pode ser feita de maneira um pouco diferente do que esboçamos, com uma dobra.



Os olhos podem ser feitos de forma simples com a Ferramenta Elipse (oval).



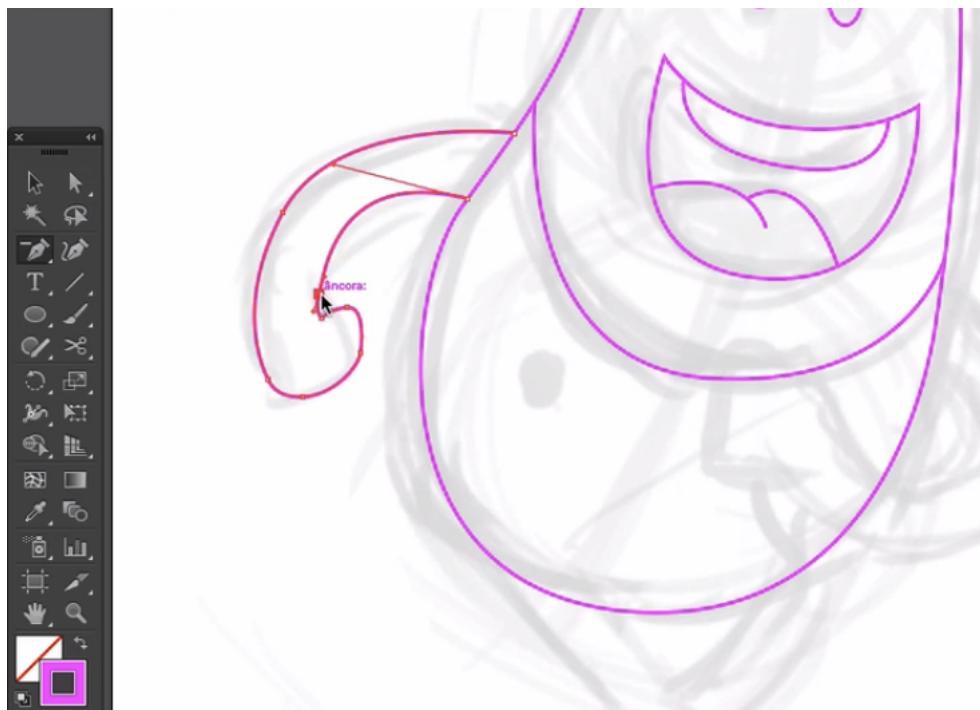
Com os contornos já definidos, podemos ir fazendo ajustes, por exemplo inclinar um pouco a boca.



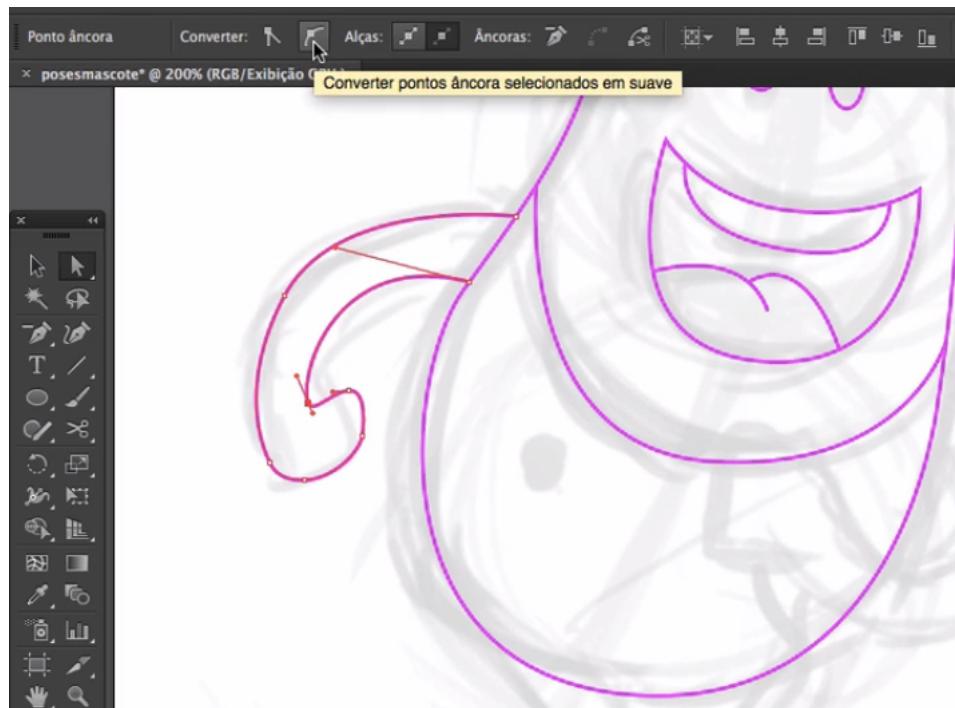
Podemos passar aos membros.



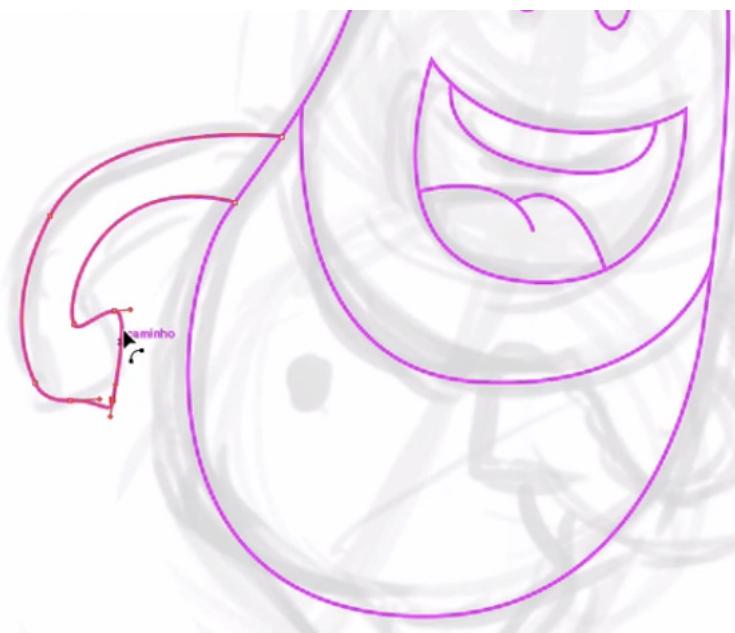
E excluir os pontos âncora de que não precisamos.



Nesse caso, surgiu uma ponta. É possível convertê-la em curva no menu superior, com o ponto âncora selecionado.



Agora é necessário trabalhar a mão um pouco mais.



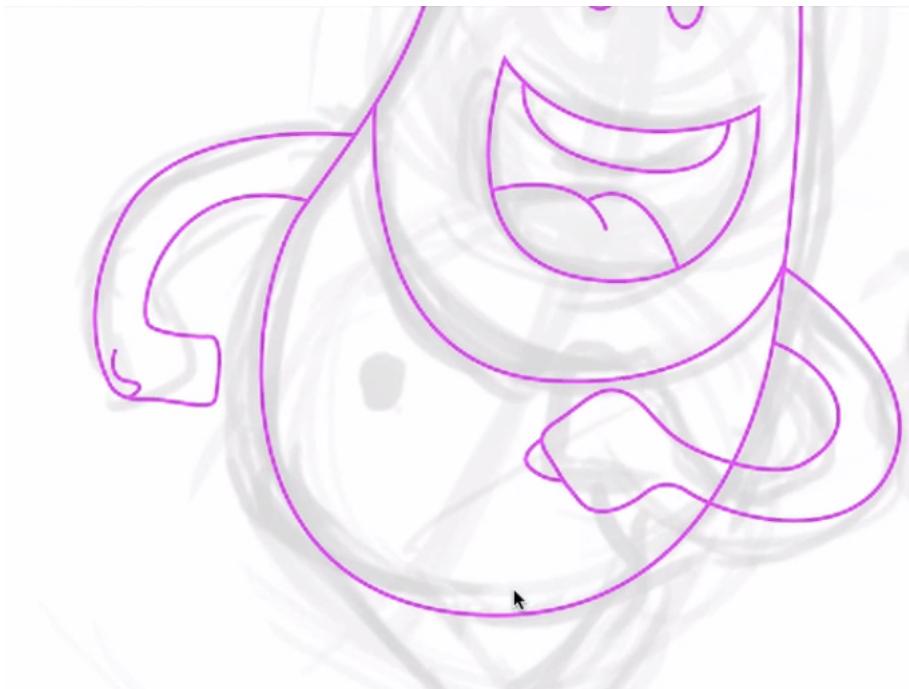
E acrescentar o polegar.



Passemos à outra mão, contornando de maneira a manter os traços simples e arredondados. É bom fazer esse processo no Illustrator pois ele permite simplificar bem as formas.



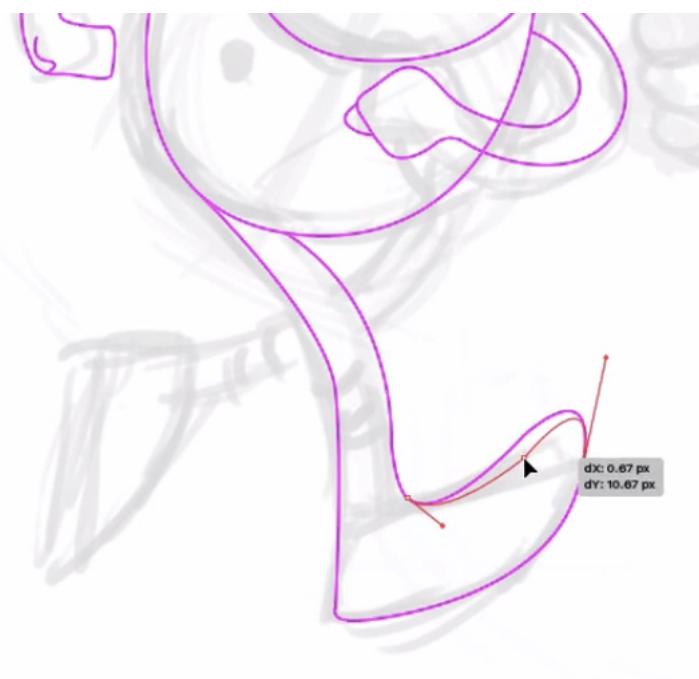
Alguns ajustes podem ser necessários, inclusive transformar um dos pontos em âncora em curva e adicionar o polegar.



As pernas receberão o mesmo cuidado: um contorno curvo, eliminando os pontos âncora excedentes. Fica mais fácil fazer uma linha contínua tirando um pouco do zoom, usando o `Alt`. Assim teremos mais espaço para trabalhar. Tomemos cuidado para manter o calcanhar curvo e não fazer uma ponta nele. Para isso, basta clicar e pressionar `Alt` para alterar a alça.



Como de costume, é válido ir reposicionando os traços e eliminar os pontos âncoras não necessários.



E fazer o mesmo para a outra perna. É importante se certificar que as linhas estão se encostando, sem se cruzar ou deixar espaço entre si. Para facilitar correções como esta, pode-se dar zoom.