

Criação

Transcrição

Fizemos a vetorização da primeira pose do mascote, e agora podemos trabalhar as cores e organizá-las. Vamos começar olhando o arquivo que o cliente mandou, disponível nos [arquivos do curso \(https://cursos.alura.com.br/course/esboco-personagens-publicitario/task/19828\)](https://cursos.alura.com.br/course/esboco-personagens-publicitario/task/19828), na pasta Camisa e cores .

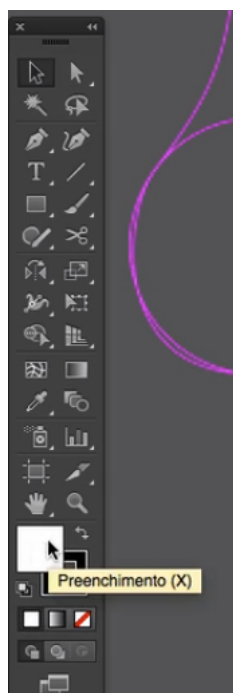


Na camisa do Bizzar Running Team, as faixas podem variar na forma livremente, mas as duas têm de ter o mesmo traçado e devem usar as cores institucionais. A relação entre as espessuras das linhas deve se manter em 1/2.

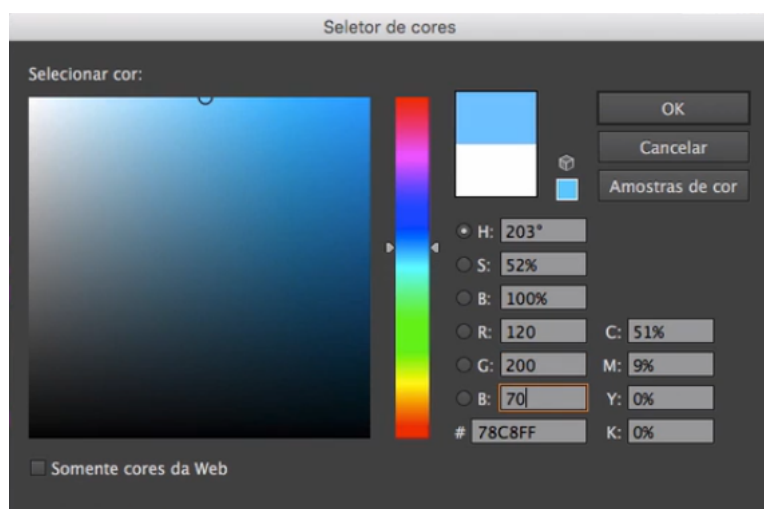


Então, uma das linhas da camisa deve ter sempre metade da espessura da outra, e elas devem ter sempre as cores institucionais. O cliente nos mandou o código RGB das cores, que é um código de luz. Como por enquanto não precisaremos imprimir nada, isso não é problema. Caso eventualmente precisemos, podemos pedir ao cliente o código CMYK.

Para usar as cores enviadas, vamos abrir o seletor de cores no Illustrator, clicando na barra de ferramentas.

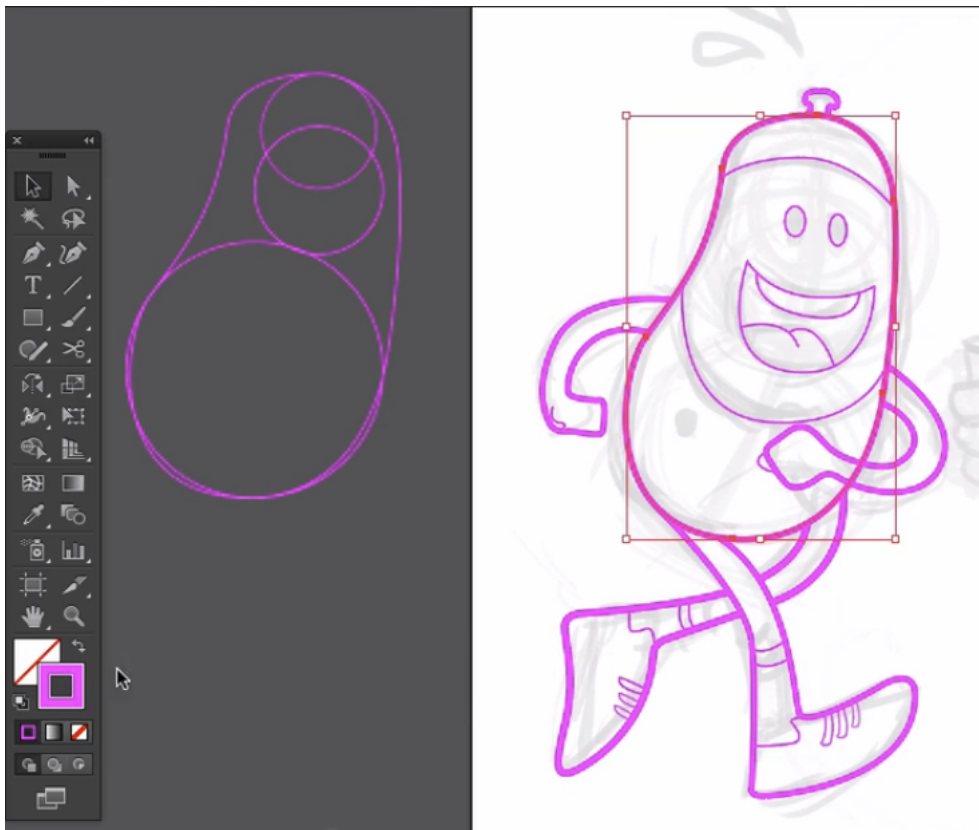


Dentro do seletor, basta preencher os campos R , G , B com os números correspondentes no código passado pelo cliente, como a seguir.



Obtivemos o verde. Clicando novamente no menu de ferramentas, mas agora na parte de contorno, iremos colocar o código do azul. São essas as cores que vamos usar majoritariamente.

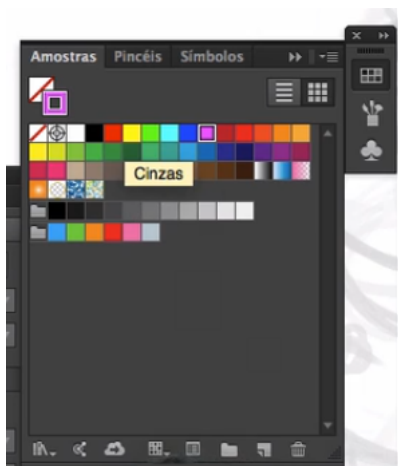
Tínhamos pensado (<https://cursos.alura.com.br/course/esboco-personagens-publicitario/task/19315>) em não usar o preto como contorno para o personagem, mas uma cor mais leve. Seria interessante usar o azul institucional. Mas, ao clicar novamente no contorno, veja o que acontece:



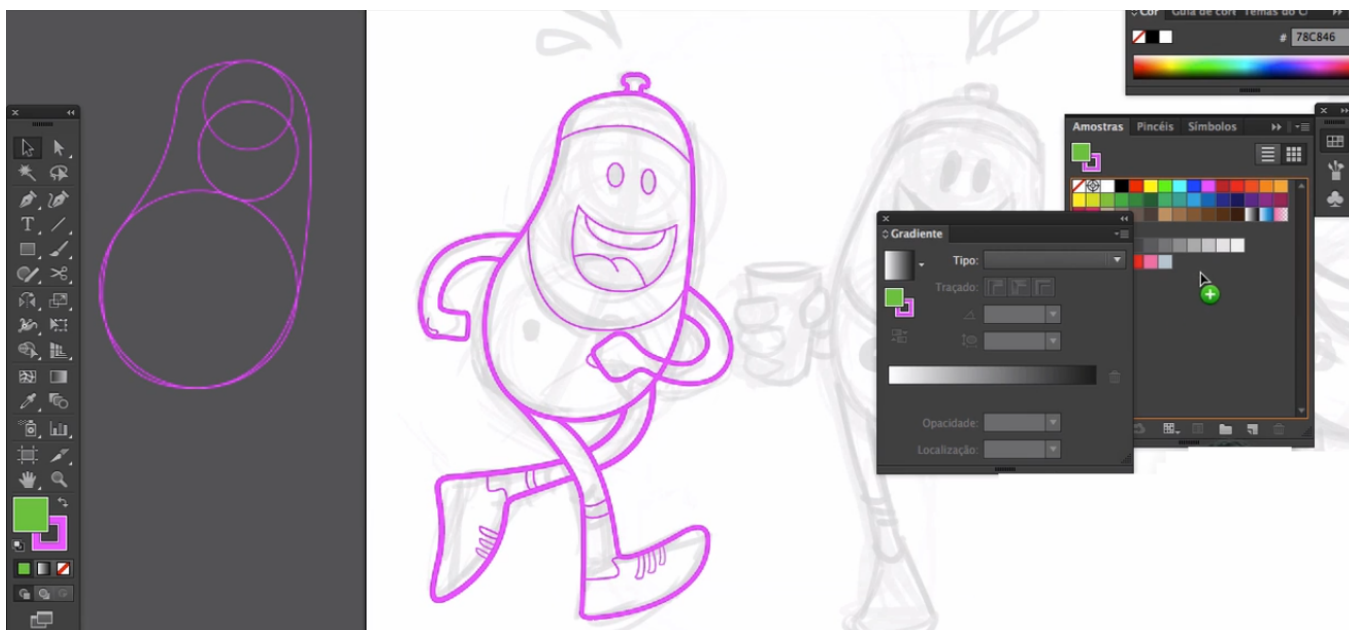
Perdemos as cores que havíamos definido, e o menu de ferramentas nos mostra as cores que o objeto tem. Para resolver isso, usaremos a janela Amostras , que pode ser aberta pelo menu do lado direito da tela, ou pelo menu superior, em Janelas > Amostras .



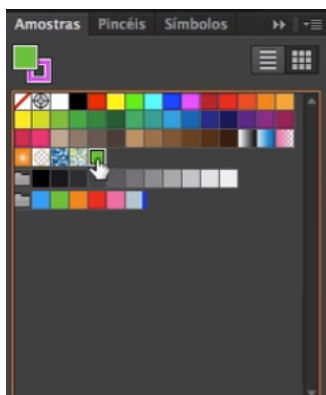
Essa janela nos mostrará o set de cores que estamos usando no projeto.



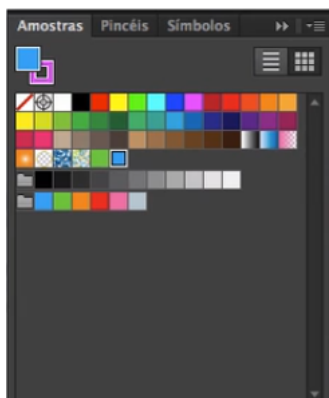
Podemos montar nossa paleta nessa janela. Teremos que digitar os códigos novamente. Clicaremos na cor de preenchimento no menu de ferramentas novamente, e preencheremos com o código do verde no seletor de cores. Definida a cor, podemos arrastá-la para a janela de amostras.



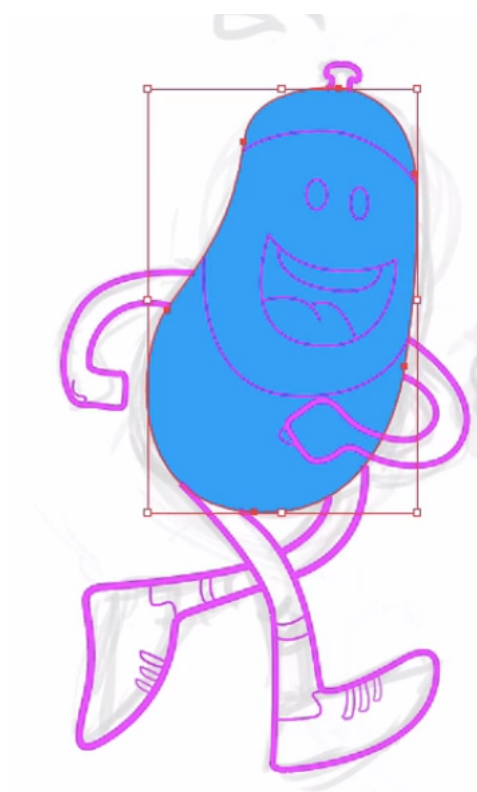
Agora o verde institucional consta na lista de cores.



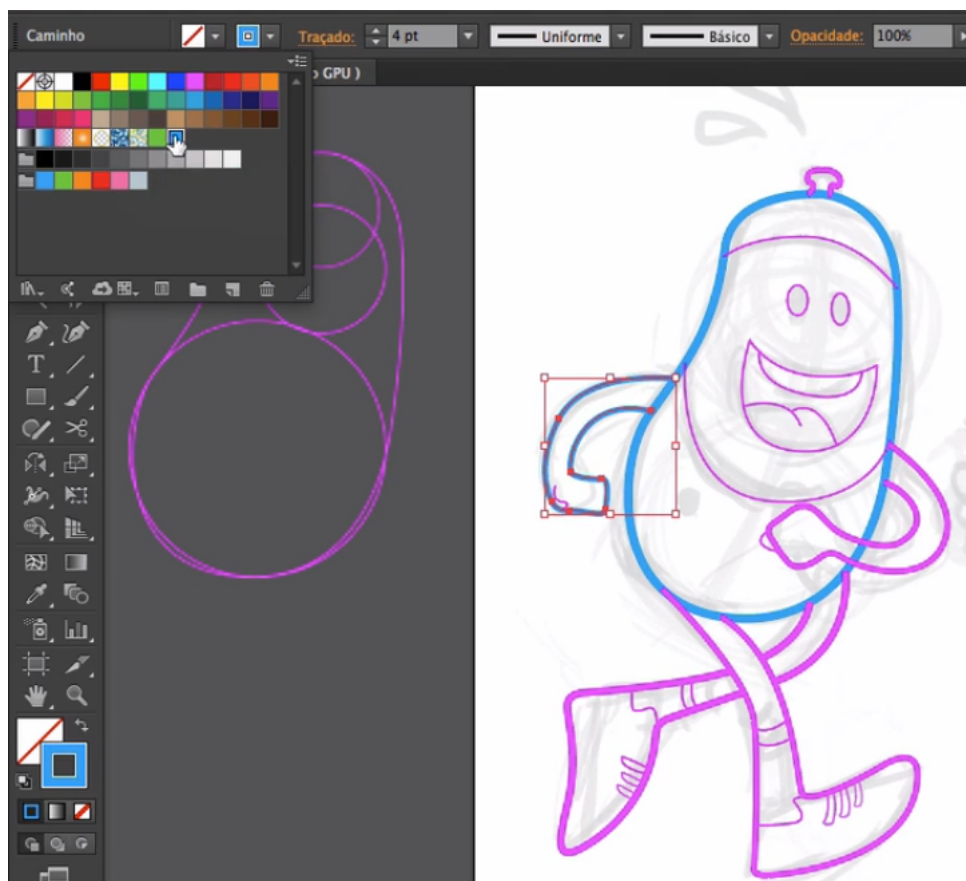
Faremos o mesmo para o azul, para ter as duas cores armazenadas na paleta.



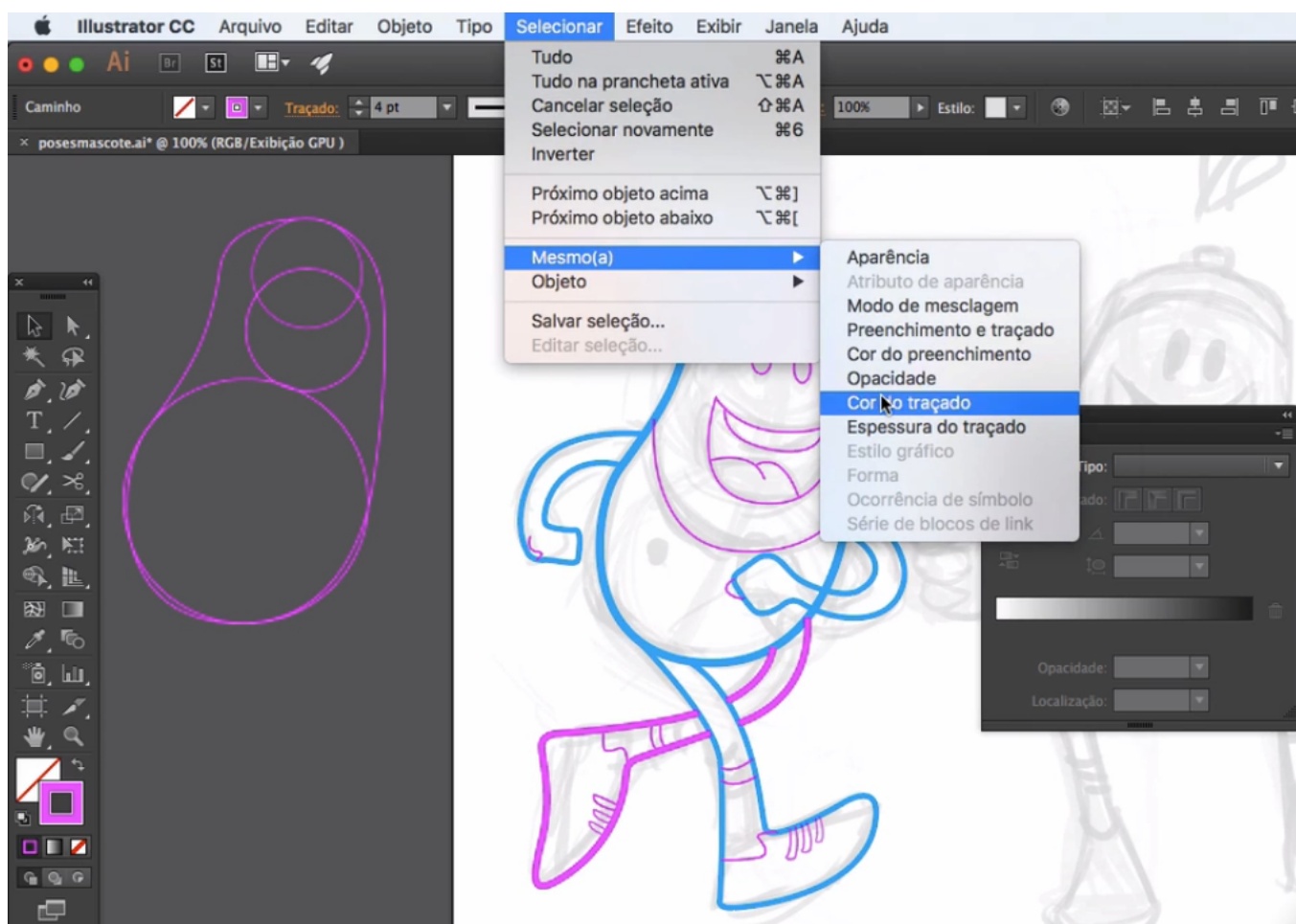
Agora ficara mais fácil usar o azul no contorno do mascote. Havia um tópico nas nossas anotações que dizia para não usarmos as cores institucionais de forma exagerada. Se pintássemos o personagem inteiro de azul, seria exagerado.



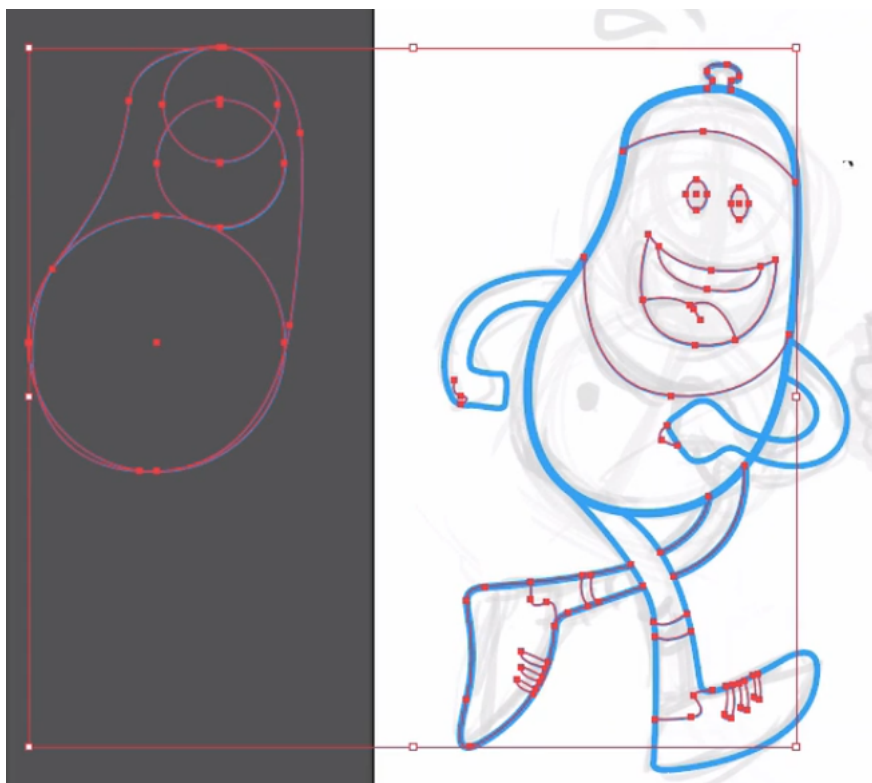
Mas como será só o contorno, não há problemas.



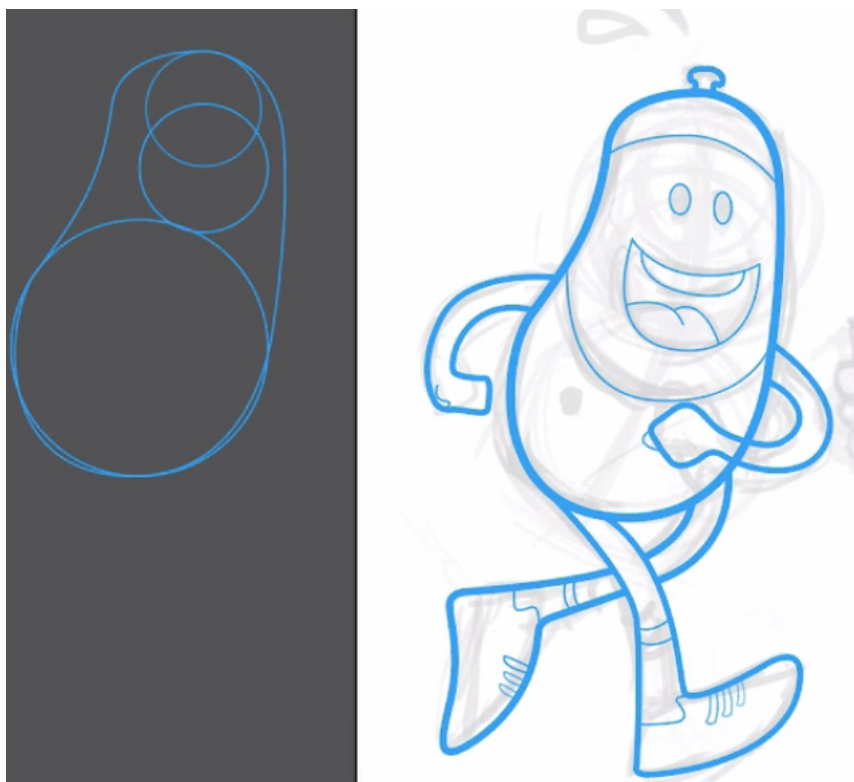
Teremos que selecionar pedaço a pedaço para mudar a cor das linhas? Não é necessário. Se você selecionar uma parte que tenha a cor rosa e clicar em **Selecionar > Mesmo(a) > Cor do traçado**.



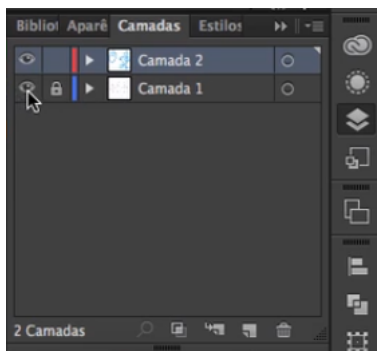
O programa selecionará todas as que tiverem a mesma característica.



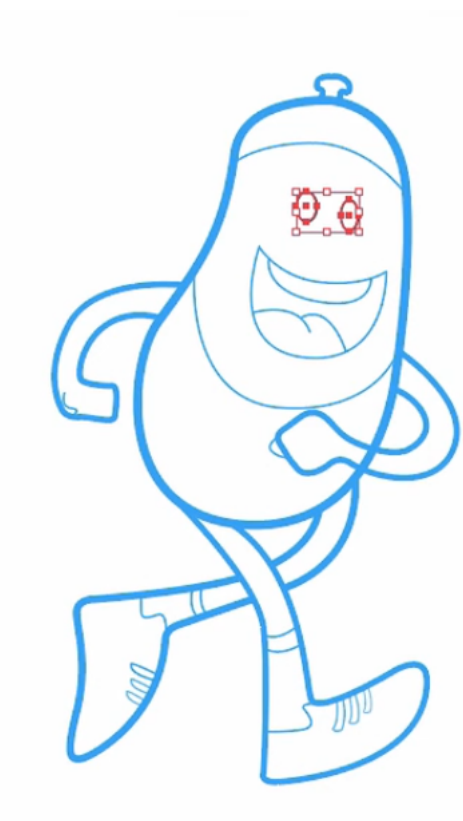
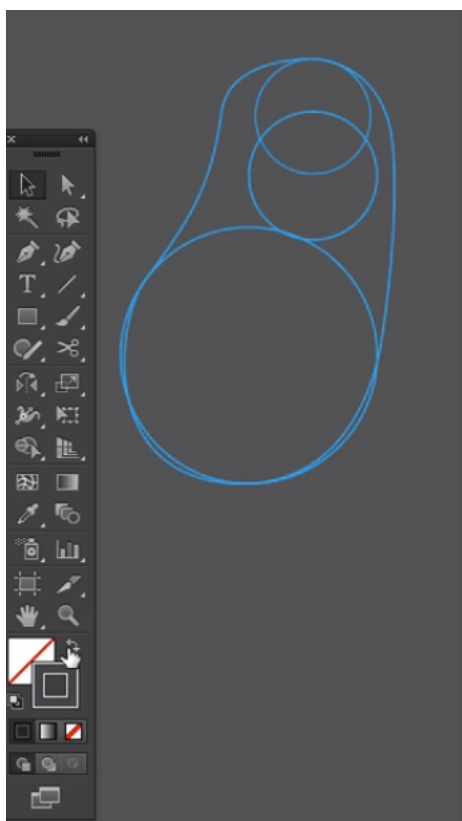
Agora basta selecionar o azul e teremos o que desejamos.



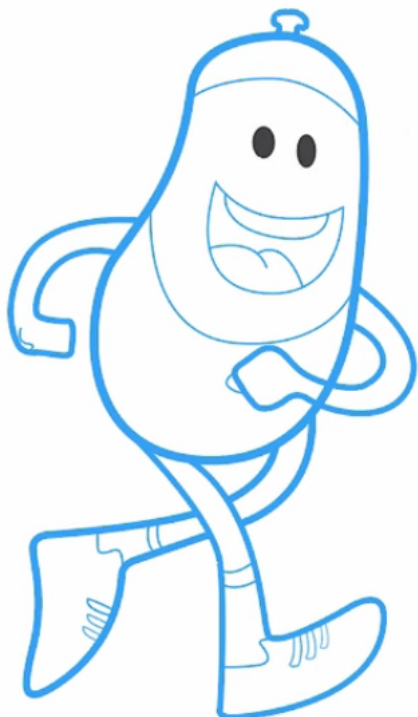
Vamos ocultar a camada do esboço, já que não precisaremos dele nessa etapa.



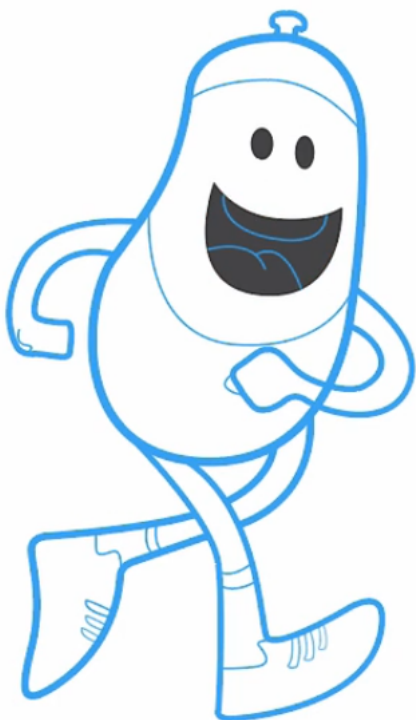
Podemos começar a colorir efetivamente. Pensamos em usar para os olhos uma cor que não fosse o preto, para não pesar muito na imagem. Talvez um cinza funcione bem. Como queremos alterar o preenchimento e não o traçado, basta usar a seta entre as cores para inverter.



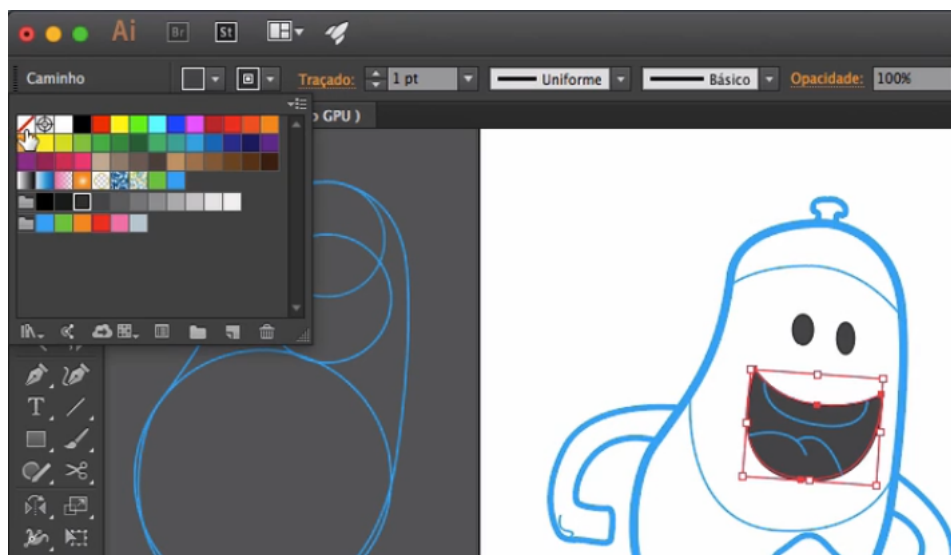
Esse cinza está satisfatório, não é muito claro, nem muito escuro.



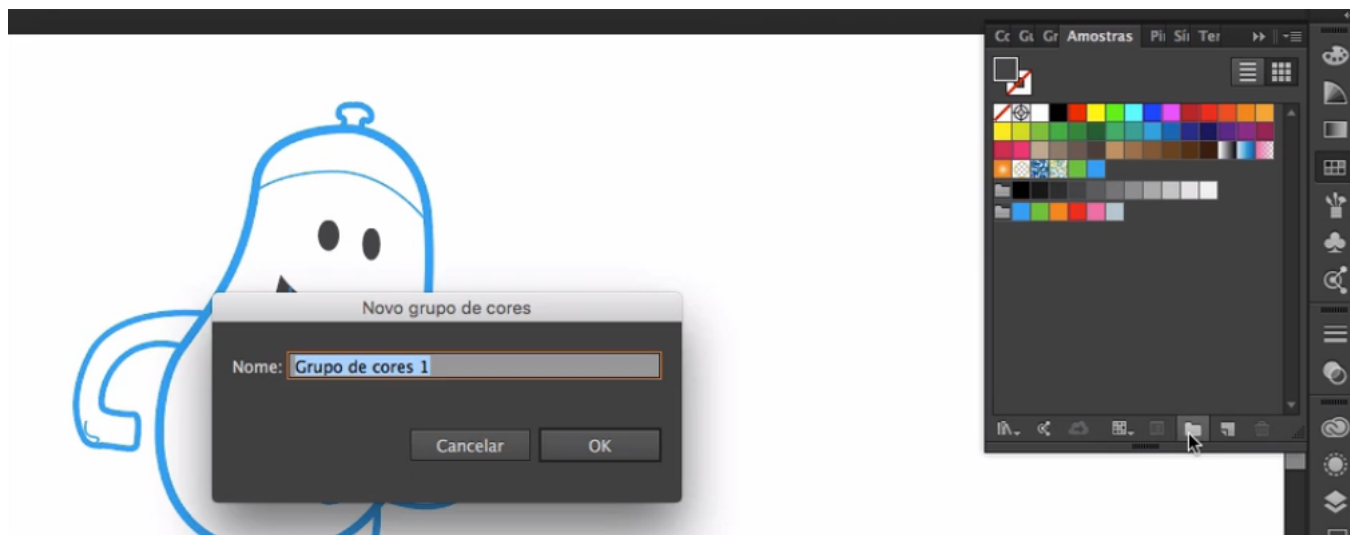
Podemos usar o mesmo tom para a boca. Para copiar os atributos de um objeto, basta usar o conta-gotas (🔍).



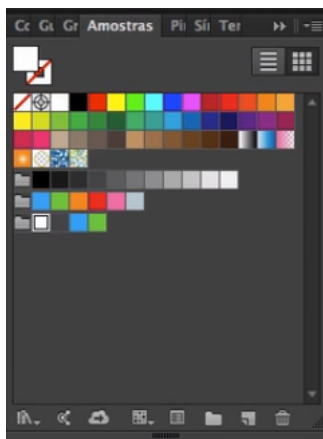
Vamos tirar o traço de contorno dos olhos e da boca, pois o cinza já dá o contraste necessário.



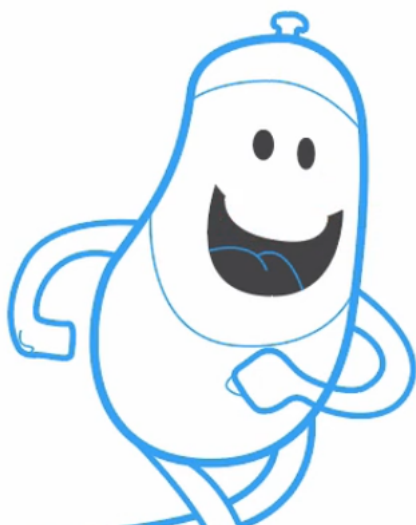
Se precisarmos novamente desse cinza, será bom tê-lo em nossa paleta. Do contrário, precisaremos usar o conta-gotas novamente em outro objeto no tom. Para juntar todas as cores do personagem, podemos criar um grupo de cores.



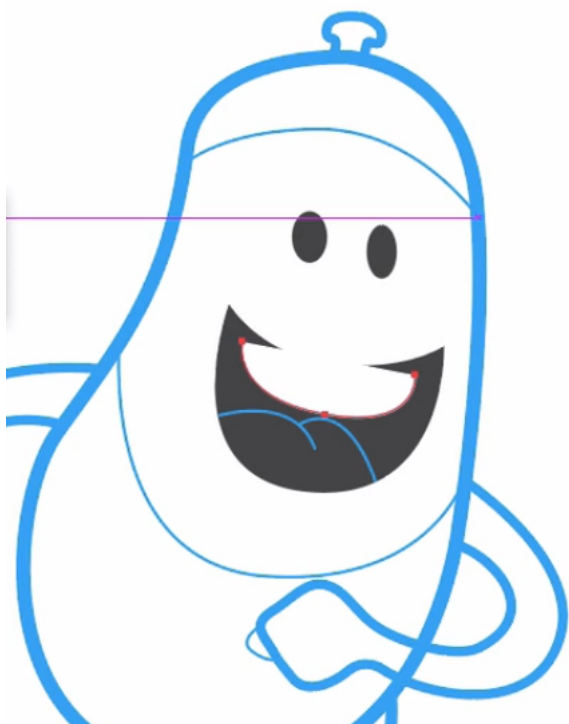
O grupo se chamará *Paleta Mascote*. E toda vez que precisarmos da cor, basta colocá-la da paleta. Coloquemos todas as cores que estamos usando nessa pasta, é só arrastar a cor para a janela de amostras e então para a pasta recém-criada. Acrescentaremos a cor branca, pois a usaremos nos dentes e na camisa.



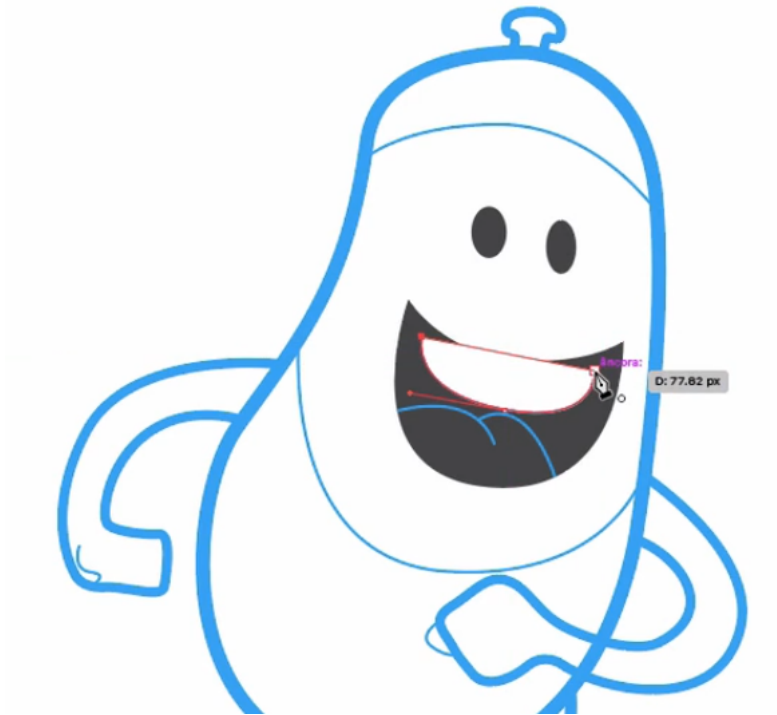
Selecionaremos os dentes e os deixaremos brancos.



Ficou um pouco esquisito. Ficou branco no branco, e, quando deslocamos a forma, vemos que ela não fecha.



Com a ferramenta caneta, podemos resolver isso clicando nos dois pontos âncora das extremidades.



Adicionaremos mais um ponto âncora no meio, para fazer uma curva. Basta clicar na opção Converter pontos âncora selecionados em suave .



Agora os pontos ganharam alças que nos permitem curvar a linha. Só precisamos tomar cuidado para a curvatura ficar condizente com a da boca.