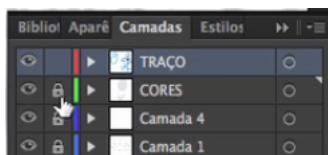


Colorindo

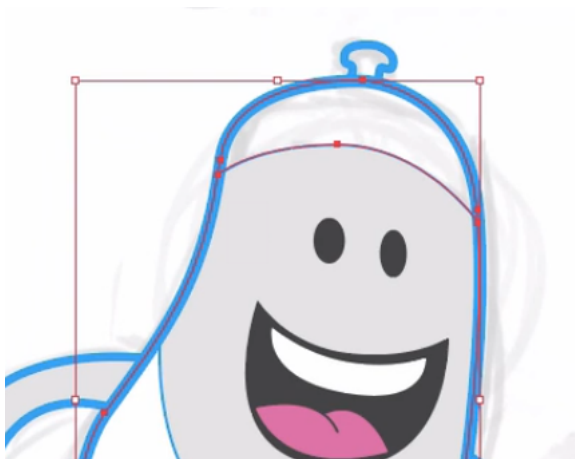
Transcrição

Continuaremos a colorir o personagem, mas de maneira diferente do que fizemos até agora. Nós estávamos colocando as cores em uma camada abaixo da camada do contorno, repetindo minuciosamente a forma do contorno para que a cor não extrapolasse a linha. A reprodução da forma tinha que ser muito exata para que a cor não a extrapolasse.

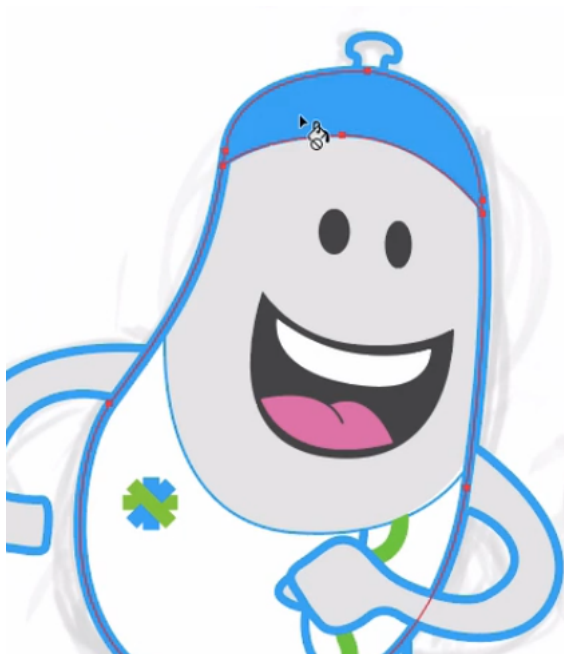
Será que há um jeito mais fácil de fazer isso? Sim! Vamos primeiro trancar a camada de cores.



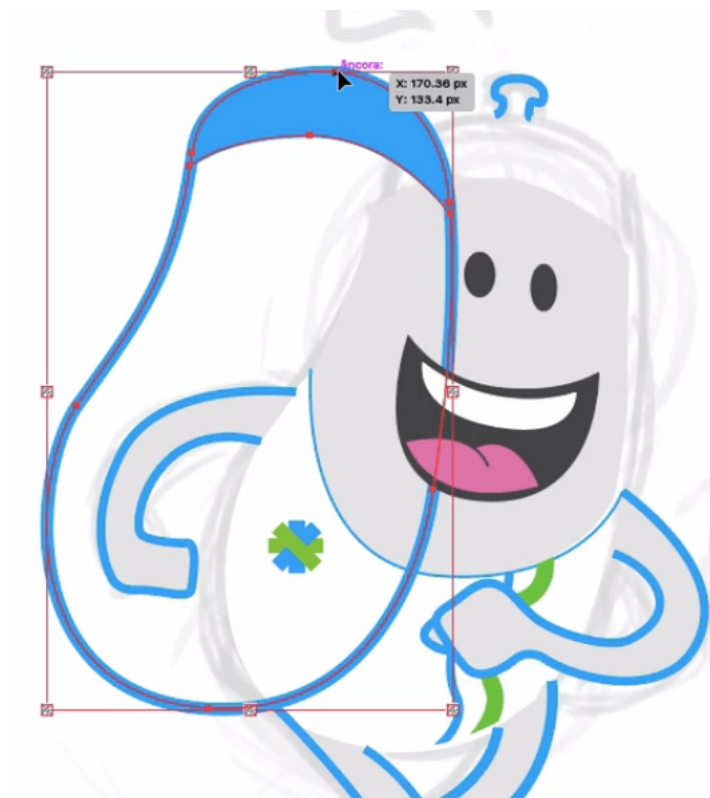
Começaremos selecionando as linhas que contornam a parte que precisa de pintura. Começaremos pela tampinha do squeeze.



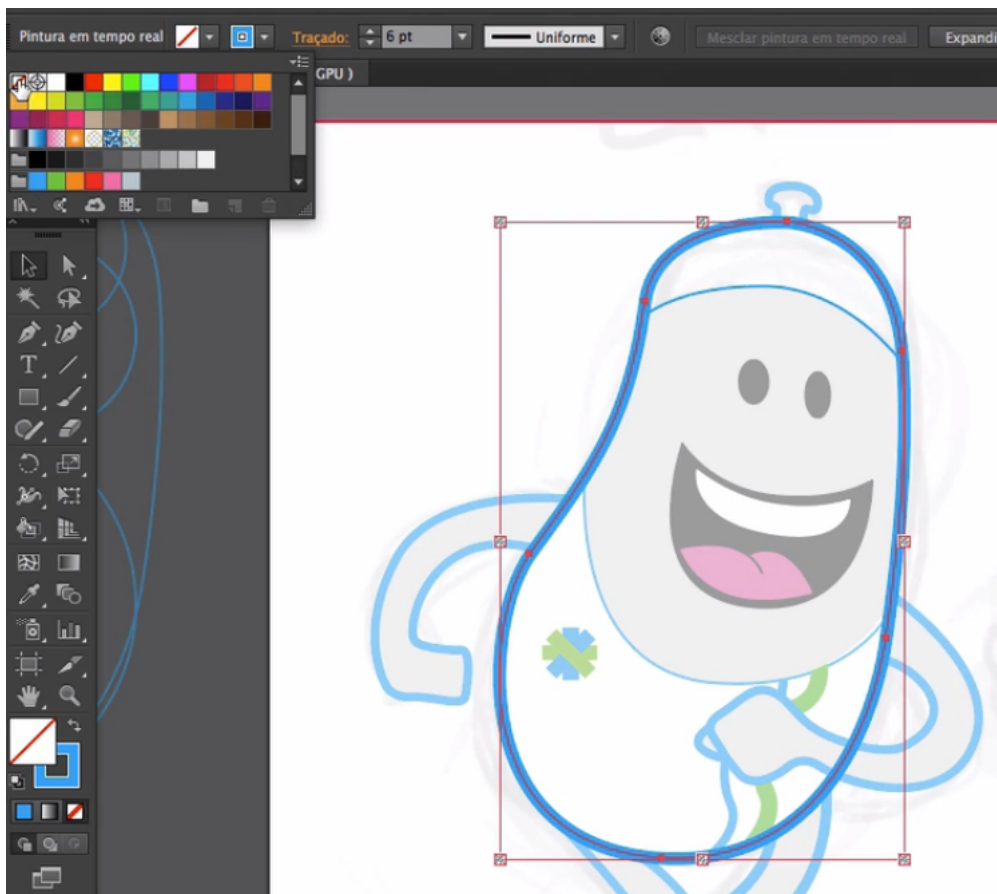
A ferramenta que usaremos para pintar é o balde de tinta em tempo real (🪄). Selecionaremos azul como cor de preenchimento e transparente para o traço, então basta clicar na área selecionada para preenchê-la.



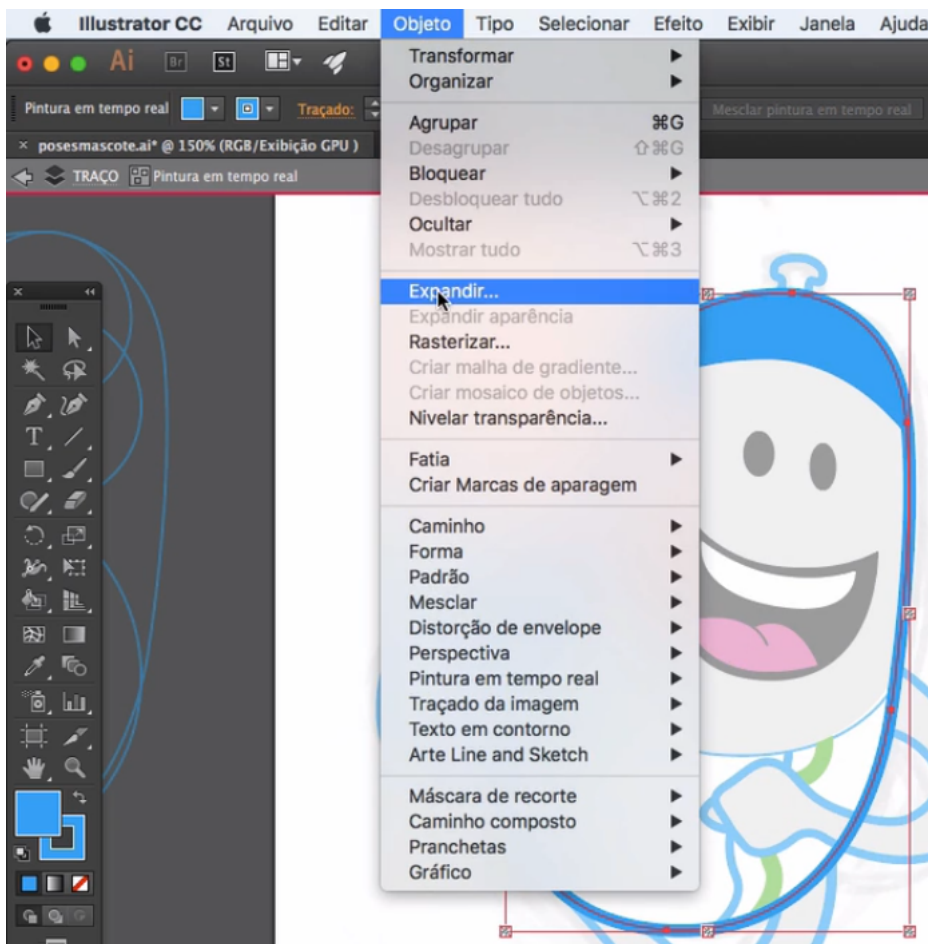
Se deslocarmos o contorno, veremos que o preenchimento está dentro da forma.



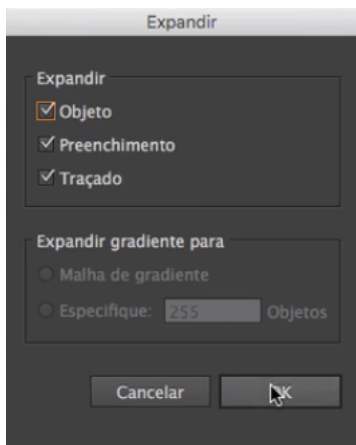
Se quisermos tirar essa pintura, podemos usar o menu superior e deixá-la transparente.



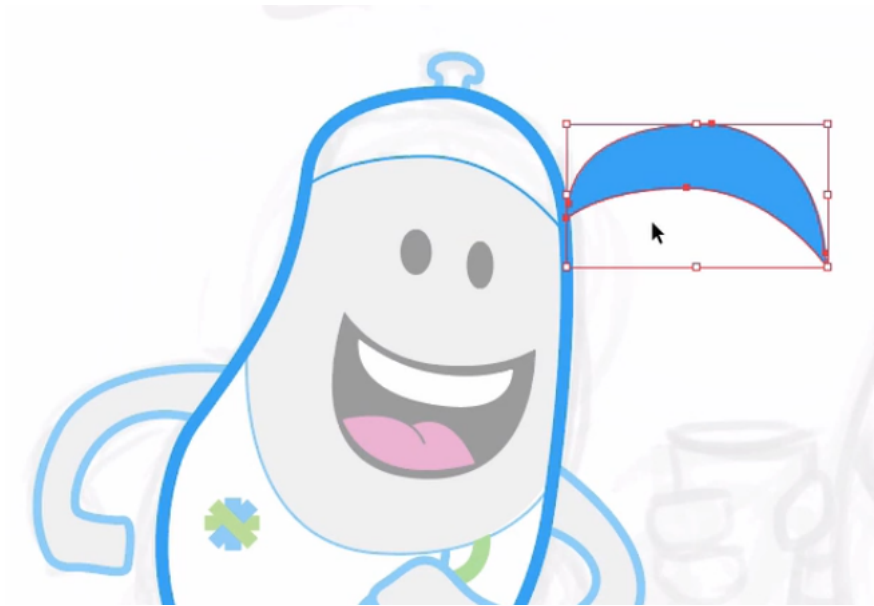
Continua sendo uma pintura em tempo real, mas ficou com a cor definida como transparente. Outra solução para tirar a pintura é usar a opção **Objeto > Expandir**



Que nos dará as seguintes opções:

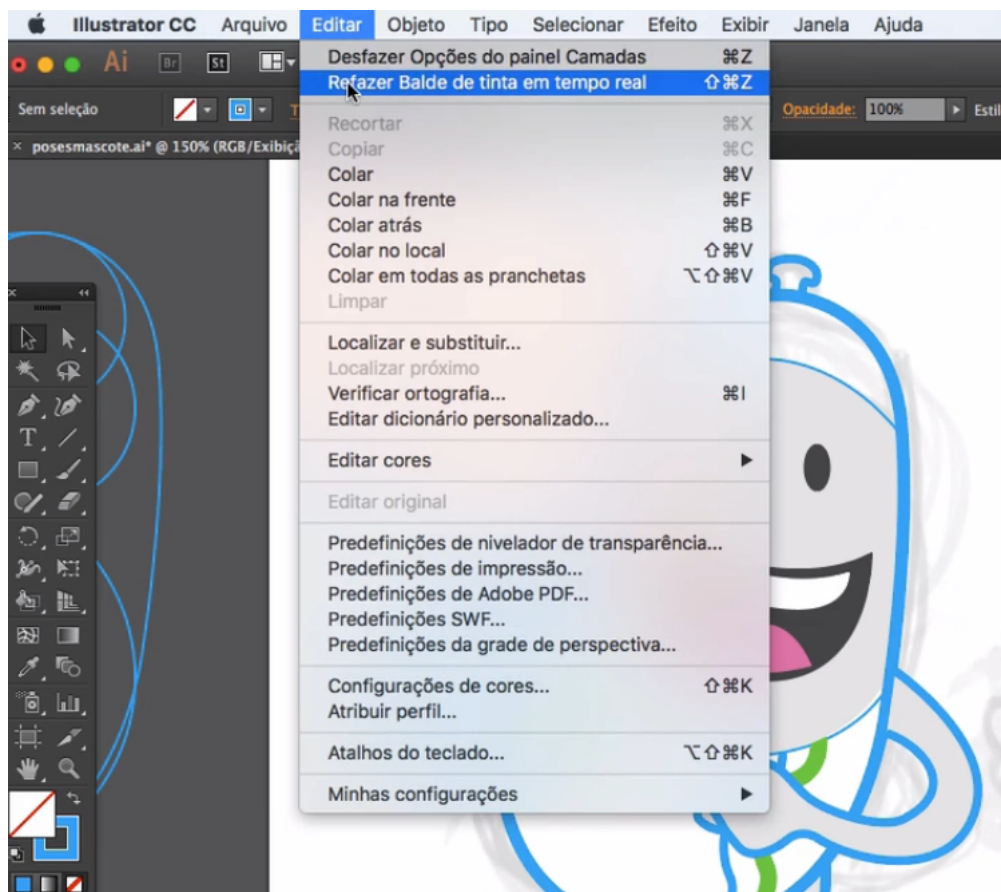


Mantendo tudo selecionado, criaremos um objeto à parte.

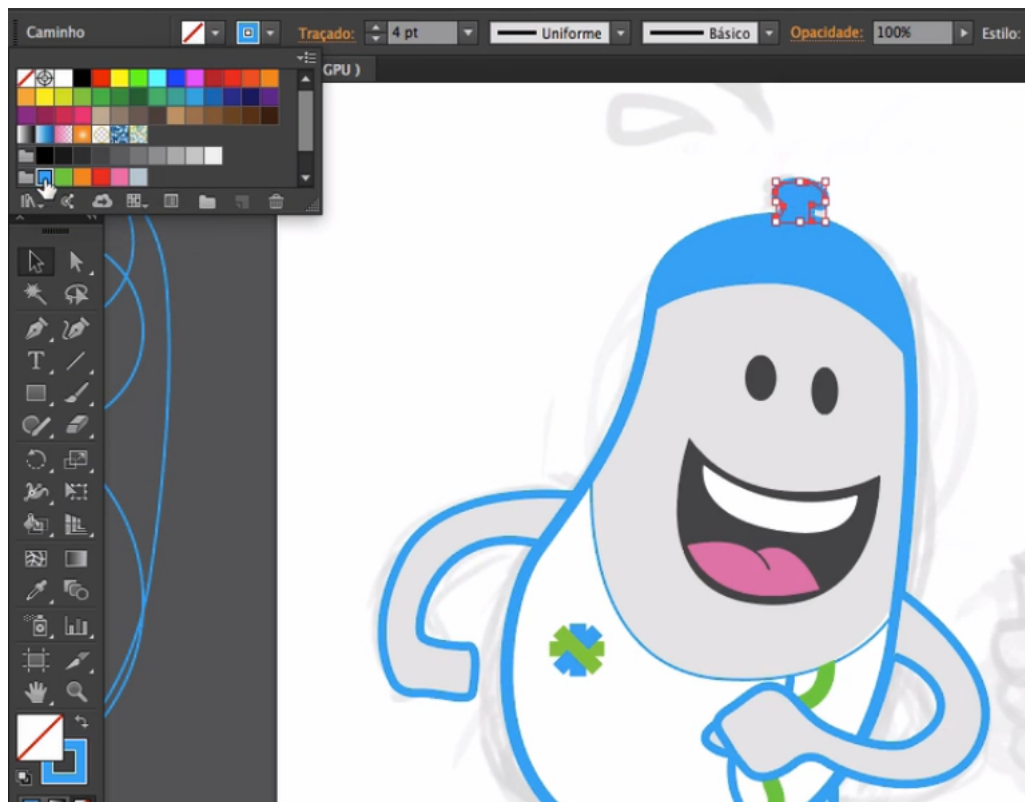


Essa pode ser uma boa opção para outros momentos, mas como a intenção é apenas pintar, a pintura em tempo real ainda é nossa melhor opção.

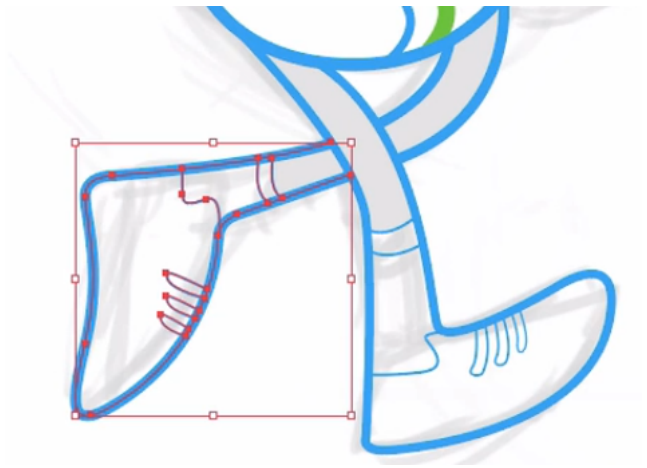
Assim, daremos `Ctrl + Z` e refaremos a pintura em tempo real.



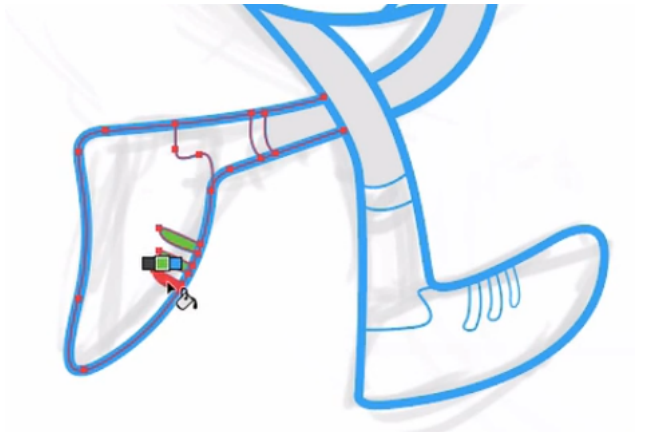
A válvula do topo do squeeze já é uma forma, então não é preciso usar o balde de tinta. Podemos apenas alterar seu preenchimento para a cor escolhida.



Precisamos preencher também os detalhes da tênis.



Usaremos a cor verde, com o balde de tinta em tempo real.



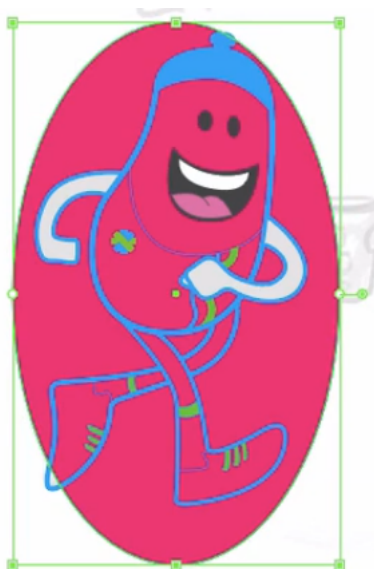
Basta clicar nas partes a serem pintadas, e fazer o mesmo no outro pé.



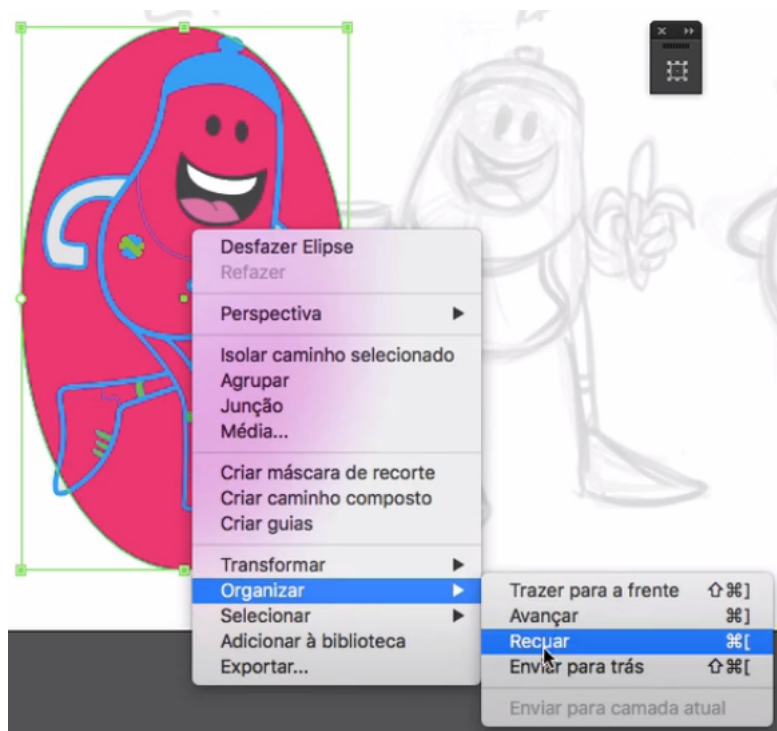
Agora o personagem parece devidamente pintado.



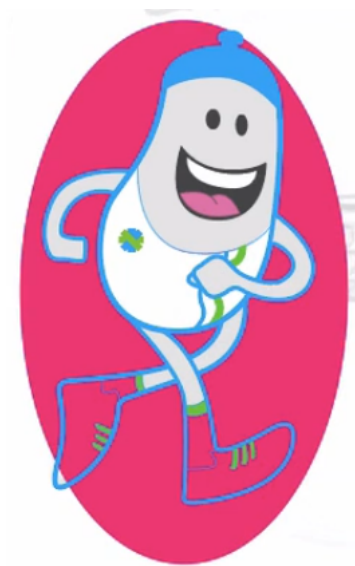
Para conferir se está tudo certinho, podemos colocá-lo contra um fundo colorido, que será colocado na camada de cores sob a que estávamos desenhando desde então. Usaremos a ferramenta de elipse para criar um fundo circular.



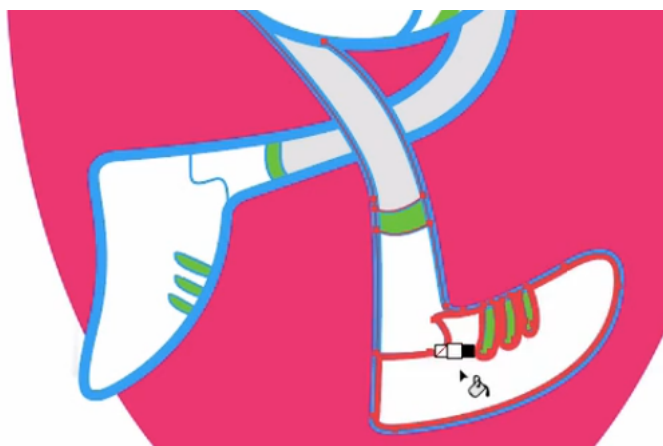
Usaremos a opção Organizar > Enviar para trás .



Mesmo ficando atrás de tudo, o fundo ainda aparece em algumas partes. Isso acontece por causa de seu preenchimento transparente.



Resolveremos isso pintando em tempo real, selecionando o traço da pintura como transparente e o preenchimento como branco.

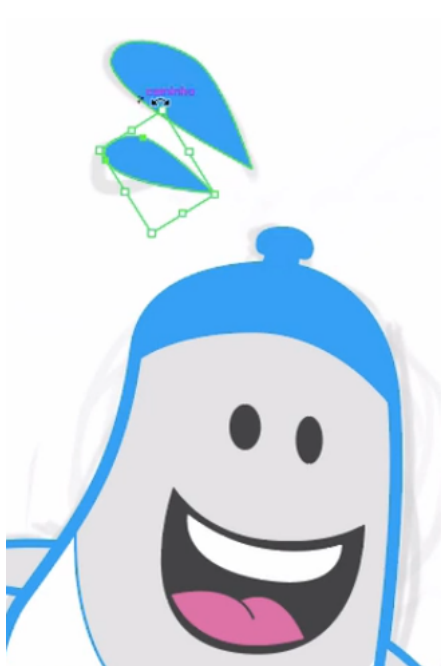


Agora o personagem está inteiramente pintado. As partes sem preenchimento só estavam brancas porque a cor do papel que estamos usando é branco. Mas assim que mudamos a cor de fundo, percebemos o problema.

O que ainda falta no personagem são as gotinhas no topo. Elas serão feitas com a caneta, pois são formas simples. Como de costume, evitaremos pontas. Elas serão da cor azul da empresa.



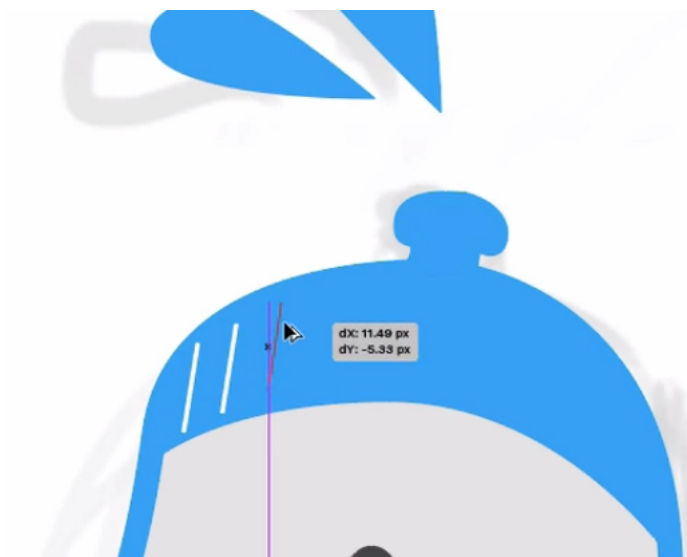
Feita a primeira gota, com todos os ajustes necessários, podemos copiar sua forma e diminuir-la para fazer a segunda. Basta clicar e arrastar, segurando o `Alt` ou ainda usar `Ctrl + C` e `Ctrl + V`. Também mudaremos sua orientação.



Agora direcionaremos as duas para dar uma ênfase ao fato de que elas estão saindo do squeeze.



Podemos agora acrescentar linhas à tampa do squeeze, para aludir à textura que as tampas costumam ter para facilitar o seu agarre. Escolhi a cor branca para esses traços. Depois de desenhar o primeiro, iremos apenas segurar e arrastar pressionando **Alt** para copiar o traço.



Pronto! Agora temos uma menção às ranhuras da tampa.