

05

## Explicando melhor a ferramenta livepaint e o pathfinder

### LIVEPINTING

O uso da ferramenta “LIVE PAINT BUCKET”



tem que ser bem definido, no nosso caso o personagem como um todo não pode ser pintado apenas usando esta ferramenta, afinal ela cria um grupo inteiro e separa pra mim parte que eu não queria, então ela deve ser utilizada com cautela.

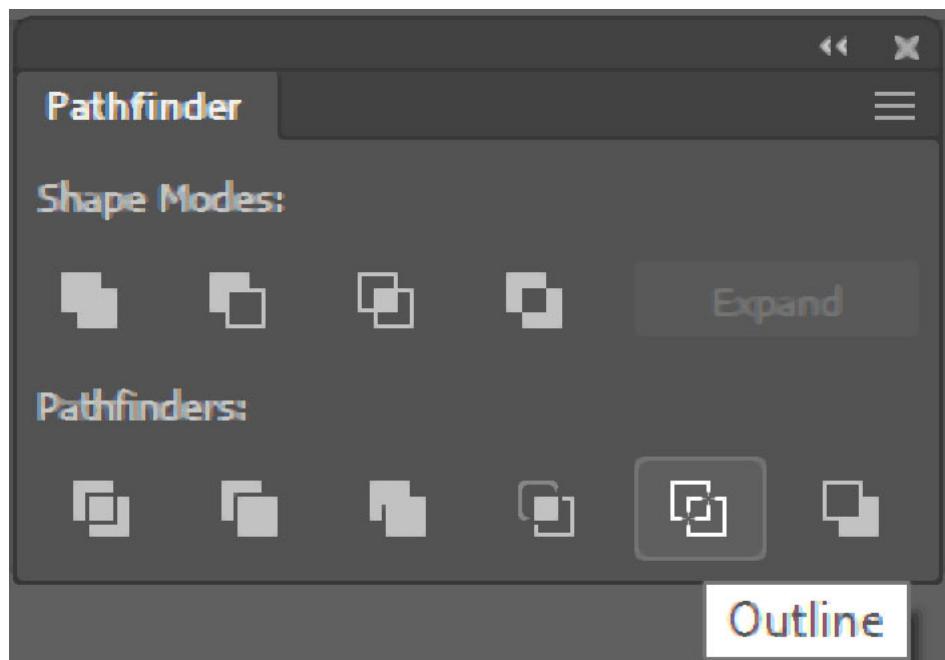
Caso você tenha interesse de usar esta ferramenta para trabalhar no objeto como um todo, você consegue apenas dar dois cliques rápidos no grupo que você entra no modo isolado, ou seja, vou consegue entrar no grupo criado pela ferramenta, alterar as linhas que você deseja, inserir novas, cortar o que você não e sair do grupo para voltar a pintar normalmente.

Nós ainda vamos tralhar com os traços, e esta ferramenta também nos permite trabalhar com a pintura dos traços do meu personagem, como nossa ilustração está muito complexa eu evitei de utilizar a ferramenta desta forma, mas basta você pressionar a tecla SHIFT no teclado enquanto está com a ferramenta e clicar nos traços da ilustração que ela funciona como coloração apenas para as bordas e não seu preenchimento.

### PathFinder

A ferramenta Pathfinder é bem versátil para ilustrações mais simples, e alguns ajustes em vetorizações mais complexas como a nossa. Utilizamos apenas uma das vertentes da ferramenta, mas ela possui várias outras aplicações, veja abaixo um pouco mais a fundo como funciona cada uma das partes:

Primeiro claro onde achamos a ferramenta. Basta pressionar a tecla de atalho “CTRL + SHIFT + F9” ou clicar em “WINDOW => PATHFINDER”.



Ela é responsável por entender todas as linhas que se encontram entre os objetos selecionados e separá-las, para que a gente possa apagar o que não quer, e manipular separadamente o que é mais interessante para gente.

**UNITY**

Esta propriedade vai unir todos os elementos selecionados em um só;

**MINUS FRONT**

Esta propriedade irá apagar de todos os objetos a forma do objeto que está na frente deles;

**INTERSECT**

Esta propriedade vai trazer apenas a intersecção dos objetos, ou seja, apenas as áreas que estão se encostando vão existir após aplicar esta propriedade;

**EXCLUDE**

É o contrário da intersecção ela vai apagar toda a área dos objetos que se encostam;

Essas quatro propriedades fazem parte do SHAPE MODES do PATHFINDER, ou seja cada uma dessas propriedades necessariamente cria um objeto novo a partir das suas interações.

Agora vamos conhecer as propriedades do PATHFINDERS desta janela, os itens na parte debaixo da janela, esta área trabalha sempre criando grupos a partir da interação de dois ou mais objetos. Por isso lembre-se, sempre que trabalhar com alguma dessas propriedades, é necessário desagrupar para poder editar cada parte separadamente, “CTRL + SHIFT + G” ou botão direito “UNGROUNP”.

**DIVIDE**

Esta propriedade vai entender cada área de encontro das linhas dos objetos e separá-los, como assim, assim como na imagem do seu ícone, ele vai entender um corte baseado nas linhas de bordas dos objetos.

**TRIM**

Esta propriedade corta os objetos, o objeto que está na frente serve de molde para corte dos objetos abaixo.

**MERGE**

O MERGE vai fazer a mesma coisa que o TRIM, porém todos os elementos que tiverem a mesma propriedade de cor, vão se unir e se transformar em um objeto só.

**CROP**



Esta propriedade vai pegar o objeto que está acima como forma base, e vai deixar visível apenas a área de intersecção dos dois objetos.

## OUTLINE



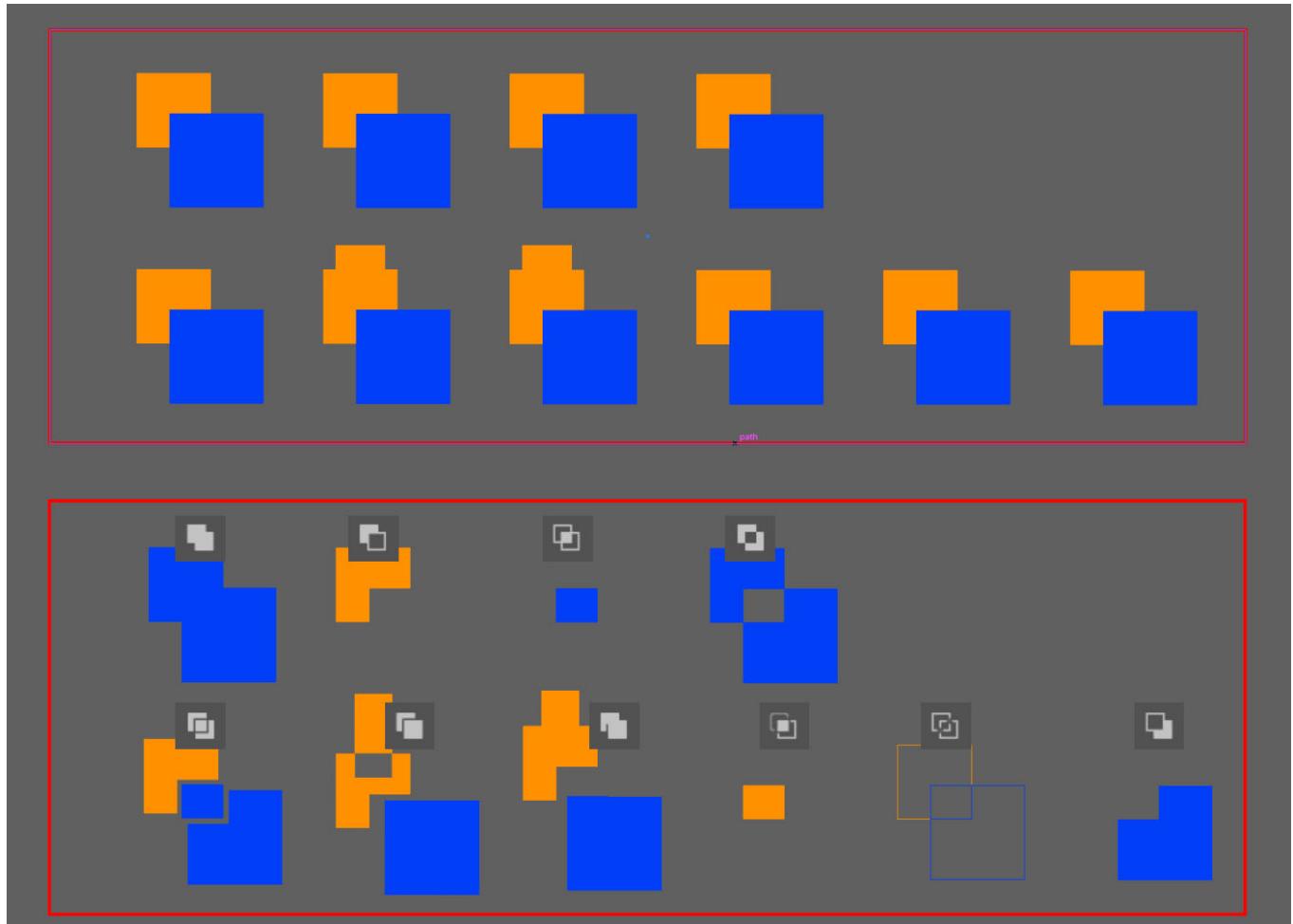
Esta propriedade foi a que usamos para criar a nossa barra de peso, ela vai criar um grupo e separar todas as linhas que se cruzam, podendo selecionar cada uma delas separadamente.

## MINUS BACK



Esta propriedade é igual a propriedade MINUS FRONT, a sua diferença é que vai cortar de forma invertida, ou seja a forma de baixo vai ser a referência para cortar as formas que estão por cima.

Veja a aplicação das ferramentas:



Lembre-se, após o uso da “PATHFINDER” o Illustrator cria um grupo com os objetos selecionados, é necessário pressionar a tecla de atalho “CTRL + SHIFT + G” ou apertar o botão direito do mouse e clicar em “UNGROUP” para poder apagar cada linha em separado.

Ufa, é um bocado de informação. Mas é muito importante entender o uso destas ferramentas para projetos futuros que precisem de mais detalhamento.

Agora vamos partir para alguns efeitos na nossa colorização.