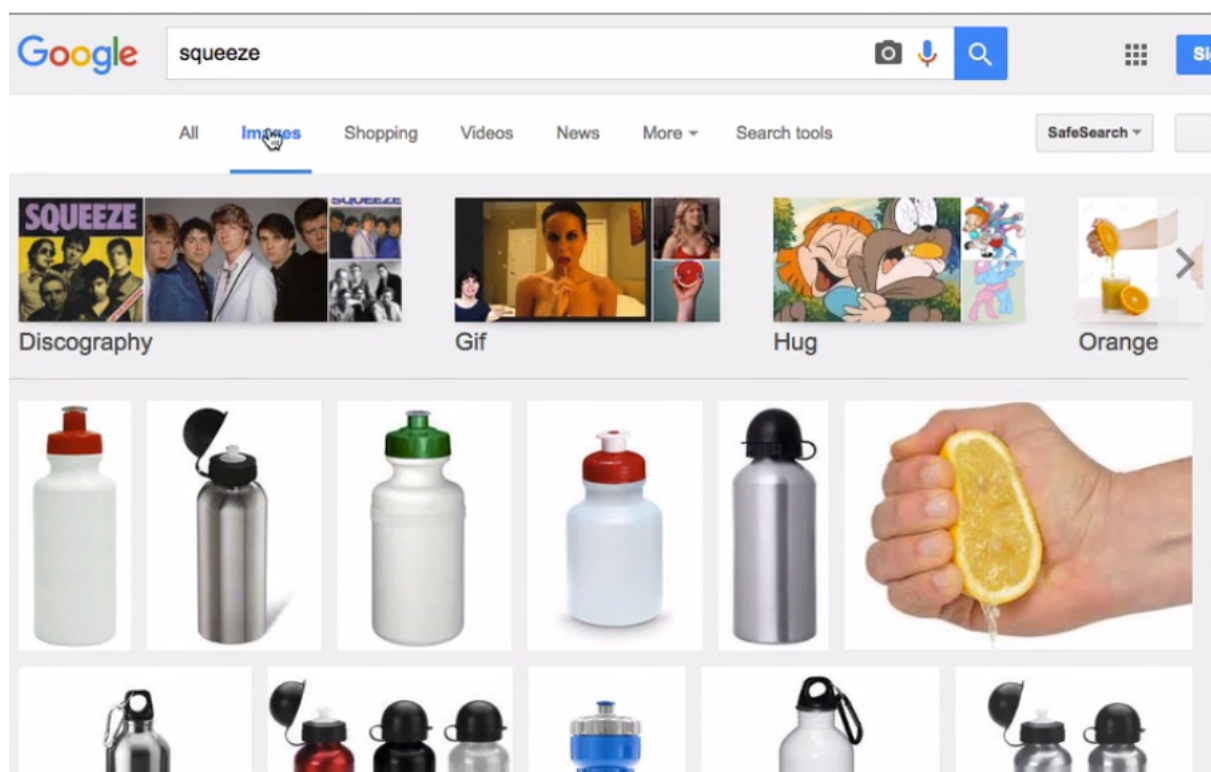


Esboço

Transcrição

Já sabemos o que será o nosso mascote: um squeeze. Um objeto que está presente no dia-a-dia da corrida e que é fácil de ser transformado em um brinde e colocado na mesa do funcionário. Tem vários atributos da marca que podemos incorporar.

Vamos relembrar os elementos principais que queremos colocar no personagem: membros humanos e estar sempre em atividade. É bom dar uma olhada no em modelos de squeeze para ver como eles costumam ser. Fiz uma rápida pesquisa no Google Imagens.



Ele sempre tem uma base circular e sua forma é geralmente cilíndrica. Ele tem uma tampa e um dispositivo de puxar e apertar, para a água sair pela válvula.

Podemos ir agora para a etapa de geração de ideias. Vamos testar várias formas diferentes para trabalhar essa parte visual. Começaremos criando uma nova artboard no Photoshop, do formato Web (1280 x 800).

Com a lupa [Lupa \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/Photoshop-Publicidade/Aula+2/Aula2.2_02_lupa.png\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/Photoshop-Publicidade/Aula+2/Aula2.2_02_lupa.png), deixaremos o zoom em 100%, para desenhar em tamanho real. Usaremos o brush [Brush \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/Photoshop-Publicidade/Aula+2/Aula2.2_03_brush.png\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/Photoshop-Publicidade/Aula+2/Aula2.2_03_brush.png), e vamos diminuí-lo, usando o atalho [. Deixaremos o controle de opacidade e o controle de espessura do traço ligados [Controle de opacidade \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/Photoshop-Publicidade/Aula+2/Aula2.2_04_controle-de-opacidade.png\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/Photoshop-Publicidade/Aula+2/Aula2.2_04_controle-de-opacidade.png), de acordo com a pressão da minha caneta. Deixarei a opacidade em 80%.

Isso permite que o traço pareça o de um lápis.



Para apagar os rabiscos, usaremos a borracha (*eraser*, de atalho **E**). Vamos observar o formato dos squeezes e tentar desenhar um, como esboço.



Como queremos que ele seja humanizado, vamos acrescentar braços. Como ele precisa ter uma ação, o faremos comemorando.



Podemos colocar pernas também, e fazê-lo correndo.



E como falamos em fazer sua expressão com um emoji, acrescentarei um rostinho.



O personagem precisa ter também a camisa do time de corrida, que é mais ou menos assim:



Se formos pensar no personagem mais 3D, com profundidade. Não precisa trabalhar a perspectiva a fundo, só rascunhar para ter uma noção.



Podemos testar outro formato de squeeze também, mudando o material e talvez a cor.



Parece até que ele está usando um gorro. Voltaremos às anotações para lembrar o que queremos passar com o mascote. Alguns dos itens são:

- Humor contagiante
- Sem exageros na expressão
- Contorno mais claro
- Membros humanos
- Sempre em atividade
- Energia irradiando
- Água

Já que é um squeeze, podemos substituir a energia irradiante por gotas de água.



É uma ideia interessante, mas vamos primeiro definir outras coisas. Depois veremos se vale a pena usar ou não. Quando observamos os modelos de squeeze, vemos que a forma geral deles é alongada. Mas há alguns mais convexos, o que é interessante para a nossa campanha. Ela não é voltada para quem já faz exercício, mas para quem precisa sair do sedentarismo ou está em idade de risco de doenças por falta de exercícios. Por isso, o mais interessante não é usar formas muito retas, mas mais arredondadas ou largas.

Nas minhas anotações, há uma seção relativa a formas, em que consta:

Formas - **Círculo**: continuidade, ciclo, movimento - **Retângulo**: estabilidade, segurança, solidez - **Triângulo**: ação, energia, direção, objetividade

Desenhemos as formas básicas para treinar:



Note que o retângulo pode ser vertical quanto horizontal. E que um quadrado também é um retângulo, por ter seus quatro ângulos retos.

Podemos trazer os atributos mencionados para o personagem. Já vimos que o nosso personagem se assemelha mais a um retângulo. Mas podemos agregar atributos das outras formas. Para conjugar os atributos desejáveis, vamos manter em mente que queremos um mascote mais gordinho. Sua base é circular, o que traz a forma arredondada que queremos.



Já temos um formato legal para o squeeze. Embora a forma geral seja um retângulo, temos também um triângulo, em termos de ângulo.



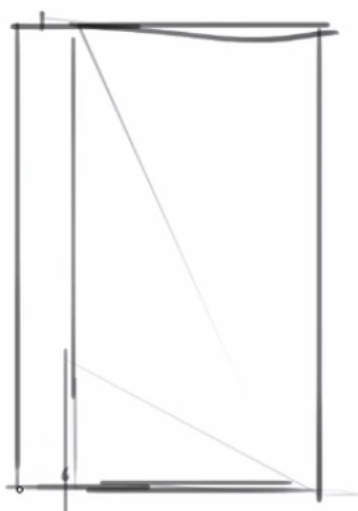
Quando começamos a trabalhar as formas do squeeze, tomamos mais consciência de seus atributos gerais. Acrescentando rosto, membros e a camiseta, ficamos com uma noção mais clara disso.



Faremos então um esboço mais sério pensando nessas formas, em uma nova artboard. Começaremos pelo retângulo, que é a forma geral.



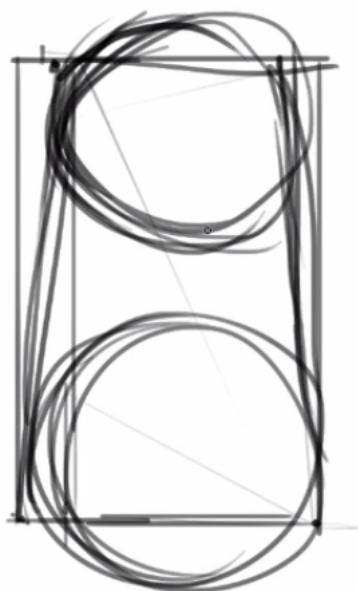
Como não queremos que ele seja esguio, deixaremos a forma mais gordinha.



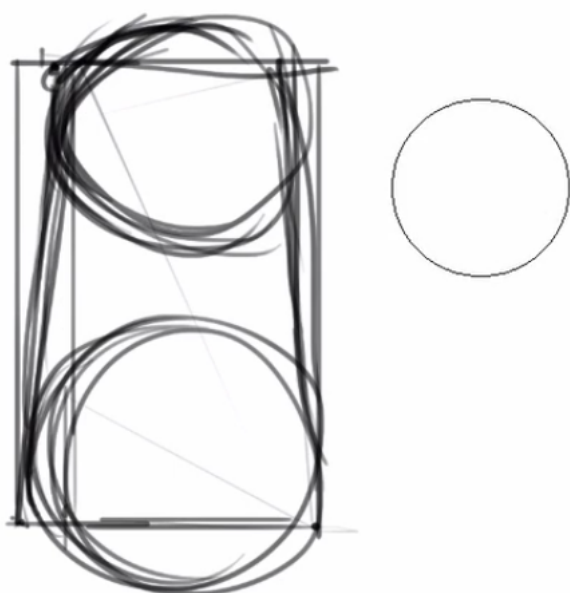
E queremos que tenha ângulos, para aproveitar a ideia de solidez do retângulo, deixar o mascote mais largo na parte de baixo e inserir a ideia do triângulo, de atividade.



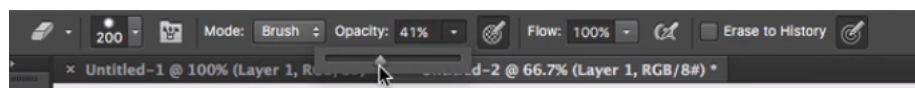
Falta inserir os círculos. Eles serão desenhados de maneira bem rabiscada, apenas para passar a ideia.



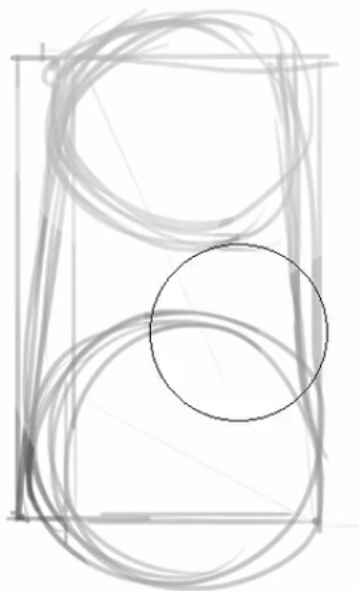
Essa é a forma geral desejada. Agora vamos suavizar o esboço usando a borracha. Primeiro ela será aumentada, com o atalho `J`.



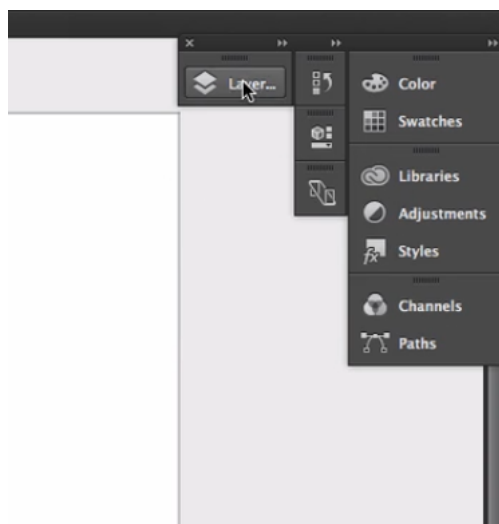
Então, iremos ligar o controle de opacidade e diminuí-la para aproximadamente 40%.



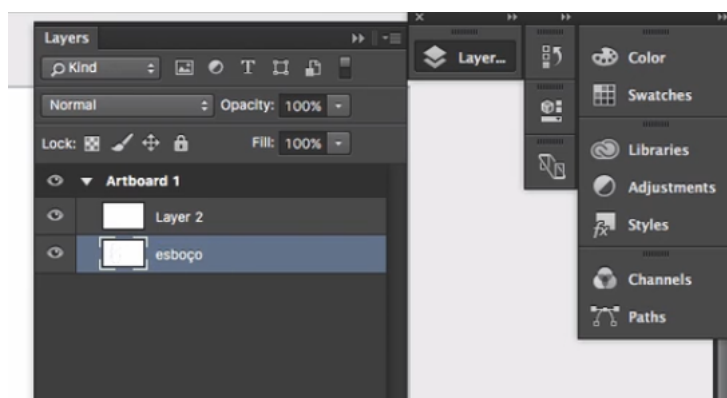
E passaremos a borracha sobre todo o esboço.



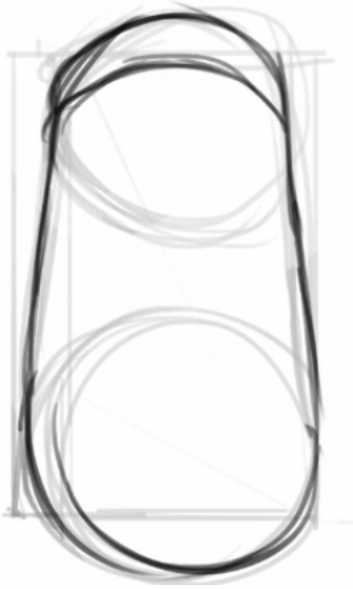
Criaremos uma nova camada, ou layer.



E chamaremos o primeiro layer de esboço.



Agora podemos começar a desenhar com mais cuidado no segundo layer, usando o esboço como base.



Podemos já acrescentar detalhes, como a textura da tampa, a válvula de saída de água e o rosto do mascote. Podemos aproveitar a parte inferior do círculo para fazer o sorriso.



Os olhos foram feitos na meia altura do rosto, como evidenciado a seguir.



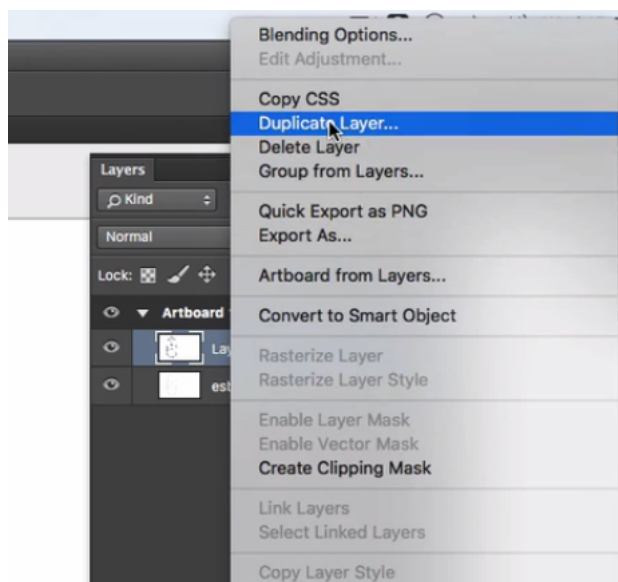
Mais ou menos no meio do retângulo, começaremos a camisa. Ela é quase uma repetição da curvatura do sorriso.



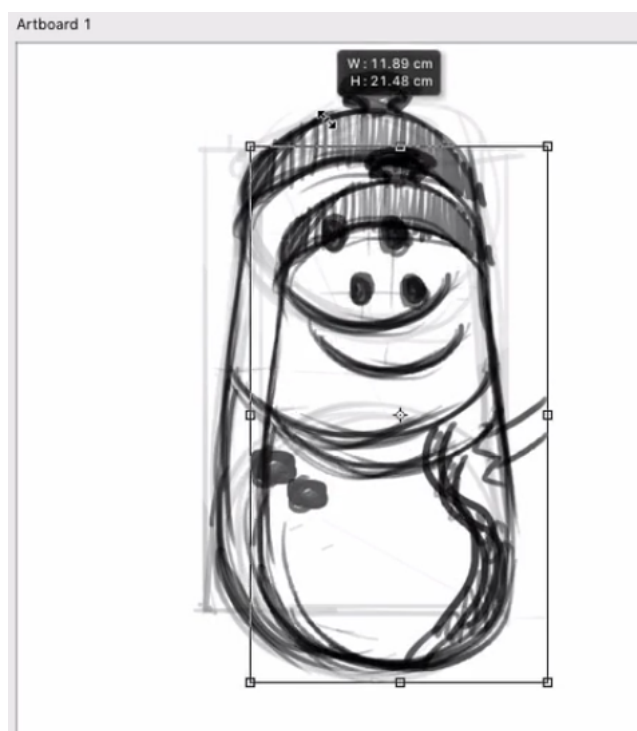
Vamos rascunhar os detalhes da camisa, e quando tivermos certeza de como ela é, ajustaremos isso.



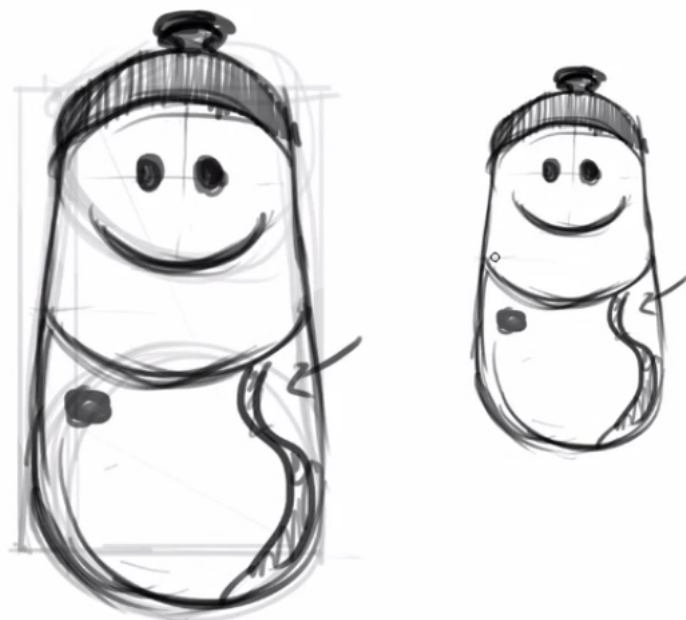
Precisamos então pensar nos membros humanos. Para isso, duplicaremos o `Layer 2`. Basta clicar nele com o botão direito do mouse e selecionar a opção `Duplicate Layer`.



Usando a seta (🔍), podemos diminuir e mover o layer.



Na versão menor teremos mais espaço para fazer os membros.



Para fazer os braços, podemos aproveitar a linha da camisa. Usaremos o mascote da Olimpíada do Rio como referência para sua forma.



Ele tem membros alongados e arredondados, e faremos os do nosso mascote assim.



Já estamos trabalhando melhor o conceito do personagem. Na próxima etapa, passaremos para o esboço de produção. Vamos pensar melhor nas proporções e na finalização, e levar o esboço para o Illustrator para trabalhar as formas de maneira mais exata. Isso nos ajudará a entender como faremos para desenhar o personagem várias vezes, em poses diferentes, o que é necessário para o mascote de uma campanha.