



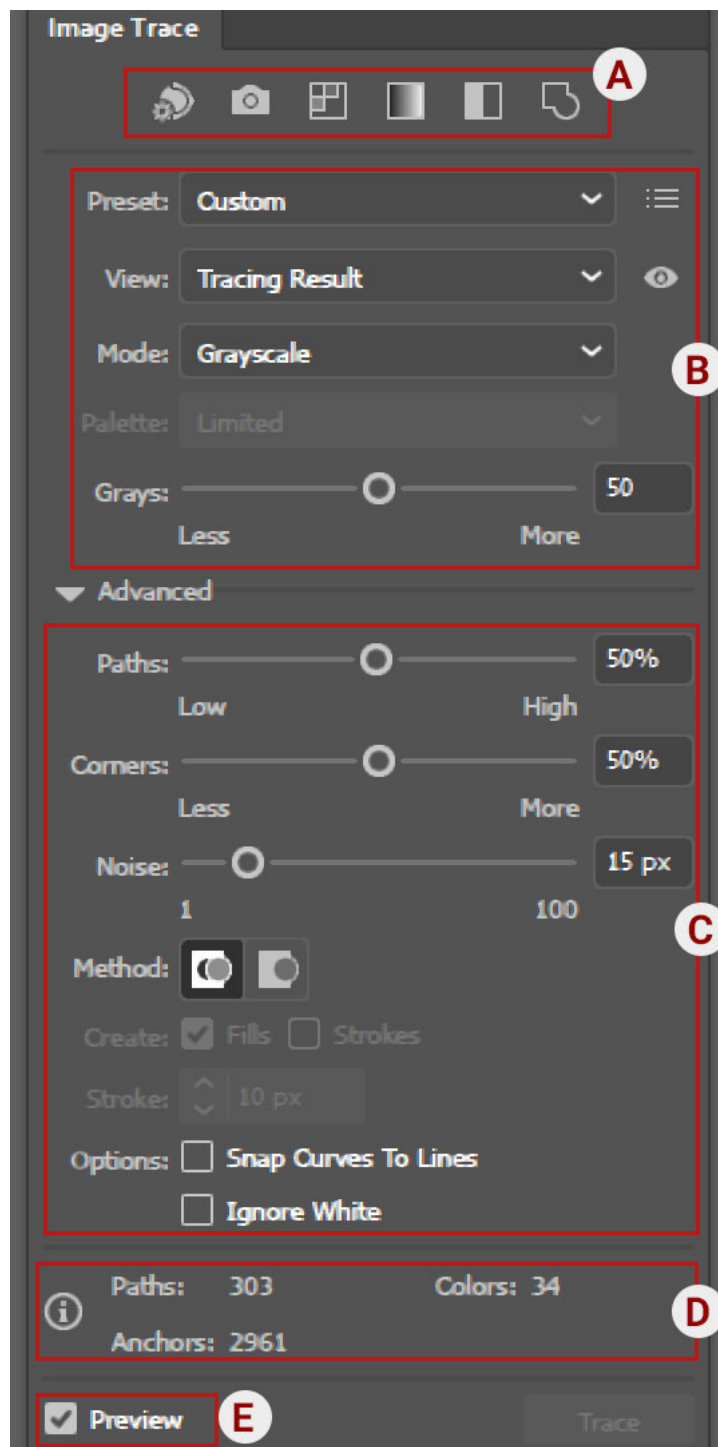
Image trace

Atleta - image trace

Entendemos como funciona a “IMAGE TRACE” a forma automática de vetorizar. Mas é importante conhecer esta ferramenta um pouco mais a fundo, pois nesta etapa da composição precisamos vetorizar uma figura mais complexa.

Então vamos abrir a janela image trace para poder entender melhor como podemos definir melhor, como o Illustrator vai entender a imagem para vetorizar automaticamente.

Para poder habilitar esta janela basta ir em “WINDOW => IMAGE TRACE”. Através dela podemos definir algumas configurações que nos permite ter um pequeno controle da qualidade da vetorização automática, por exemplo a quantidade de pontos, ou a quantidade de cores, e assim por diante, vamos entender melhor, veja a janela abaixo:



A - Ícones que trazem pré-definições de configurações. Ao clicar o software já aplica essas pré-definições;

B - Área para definir um preset a ser usado, como será a visualização do efeito e quantidade de cores que o Illustrator deve considerar no momento de aplicar o “IMAGE TRACE”;

C - Área de refinamento do efeito onde você pode definir a quantidade de “pontos/caminhos” ele deve criar, se as bordas serão drásticas ou mais suavizadas (mais ou menos bordas), nível de ruído (detalhamento) do efeito juntamente com a área para definir como será o corte do efeito, o método é semelhante ao TRIM e ao MERGE, enquanto um identifica e mescla cores iguais o outro separa todos os elementos, tipo de preenchimento, que é habilitado apenas no modo black and white devido a sua complexidade mais baixa de criação e opções para ignorar o branco e alinhar os componentes do objeto

D - Informações sobre a complexidade do caminho criado

E - Habilitar a pré-visualização do efeito ou não.

E entendendo essas propriedades podemos melhorar alguns pontos da nossa vetorização automática.

No nosso caso aplicamos alguns destes efeitos em cima da imagem de uma atleta na posição de corrida, assim podemos inserir na nossa composição.

Refinando o resultado do IMAGE TRACE

Após a aplicação do efeito, vamos utilizar o que já conhecemos para refinar algumas áreas que não ficaram legais, afinal foi feito de forma automática.

Vamos pegar a ferramenta “EYE DROP” para conseguir pegar as propriedades de objetos próximos conseguir remover qualquer logo que exista na imagem, no nosso caso o da NIKE.

Para conseguir remover alguns pontos sobressalentes, vamos utilizar a ferramenta “ERASER TOOL” a famosa borracha, onde conseguimos apagar parte dos elementos que ficaram estranho no resultado.

E por último refinar suas cores para melhor se encaixar na composição. Vamos selecionar toda a personagem toda e clicar em “EDIT => EDIT COLORS => SATURATE”, esta propriedade apenas vai pegar todas as cores selecionadas e saturar ou dessaturar um pouco, ela é importante pois aplica à todas as cores de uma só vez, sem ficar artificial.

Pronto, agora falta apenas mais um elemento e podemos encaixar tudo da composição.