

Ações e poses II

Transcrição

Faremos a segunda pose do personagem, na qual ele estará se hidratando e comendo uma fruta. Desenharemos a segunda pose ao lado da primeira.



Vamos apagar um pouco esses traços e esboçar de fato na camada Layer 2 , onde está a estrutura da primeira pose. Faremos o círculo grande sobre a linha de ação e dividiremos o espaço acima em três partes.



Então, faremos os dois círculos de cima e o segundo traço lateral da estrutura.



Podemos passar aos detalhes: o topo da cabeça, os olhos, a boca e a camisa.



Nessa pose as pernas podem estar mais relaxadas, com os dois pés no chão.




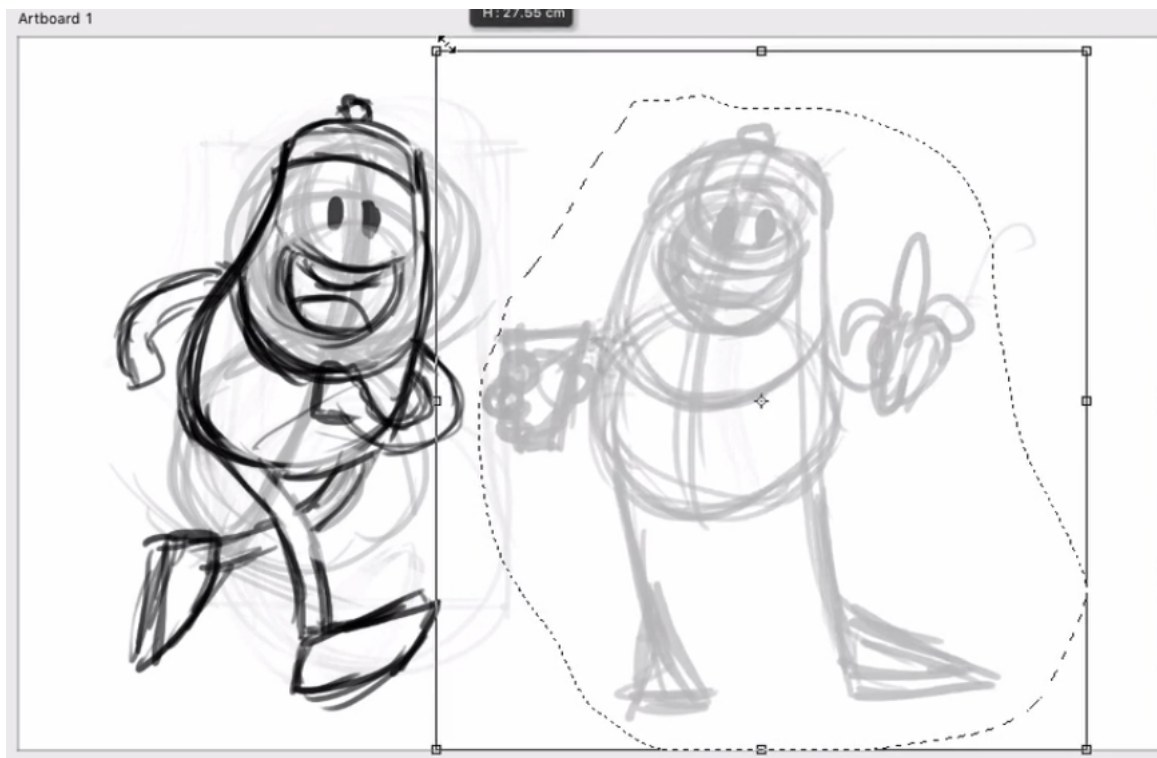
Novamente, os braços saem da linha da camisa. Um deles estará segurando um copo, e o outro estará segurando uma banana.



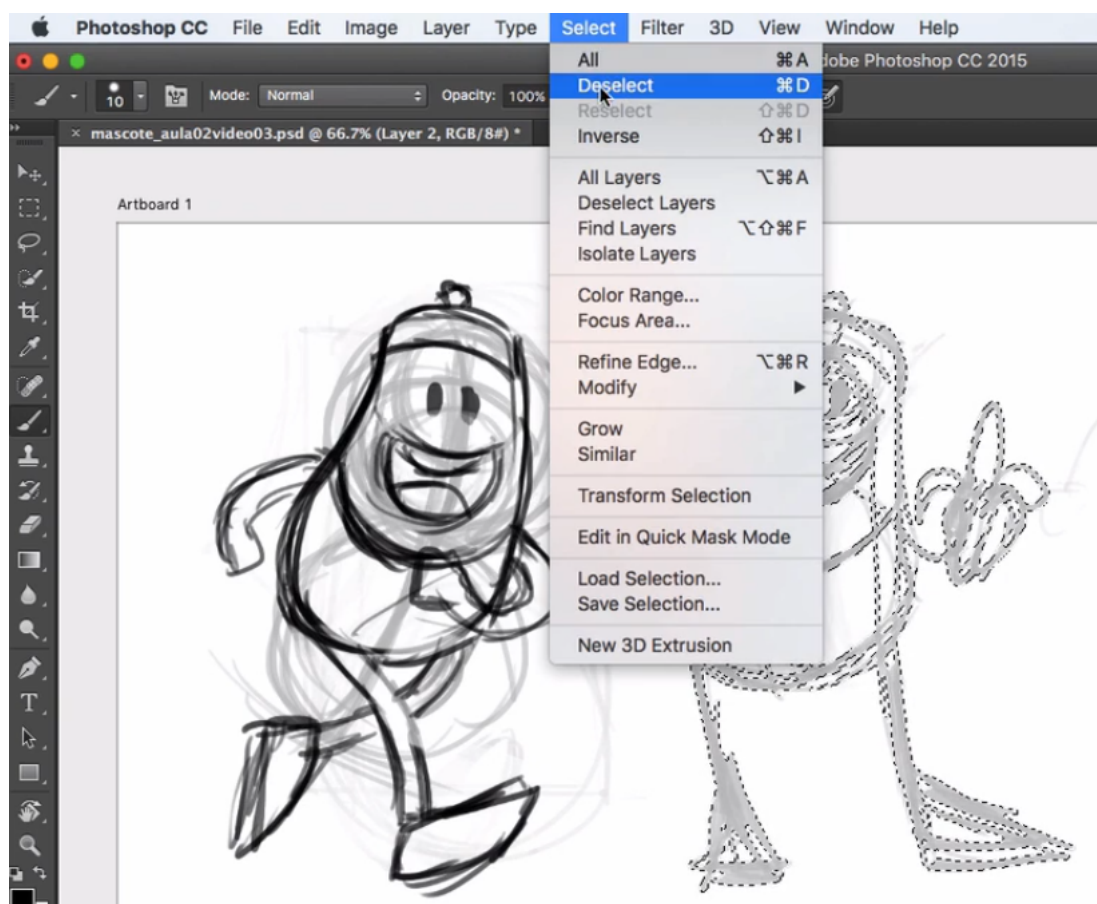
O personagem nessa pose ficou um pouco menor que na primeira.



Não há problema, basta selecionar e aumentar, pressionando **Shift** para manter as proporções. Escolhi selecionar com o laço ()



Quando estiver satisfeito com o resultado, basta usar a opção **Select > Deselect**.



Agora podemos analisar as duas poses lado a lado.



As proporções são as mesmas e conseguimos identificar bem que é o mesmo personagem. Assim conseguimos construir uma familiaridade com ele. Podemos desenhar sobre esse esboço na camada Layer 3, onde a primeira pose está.



É normal que os detalhes do topo da cabeça pareçam menores nessa pose que na outra. Afinal, aqui o personagem está com a cabeça inclinada para trás. Como reflexo, o olho dele também ficará um pouco mais para cima.



Acrescentaremos a camiseta e os braços. Pode-se desenhar o personagem com apenas quatro dedos. As criaturas que criamos não precisam ter sempre cinco dedos.