

01

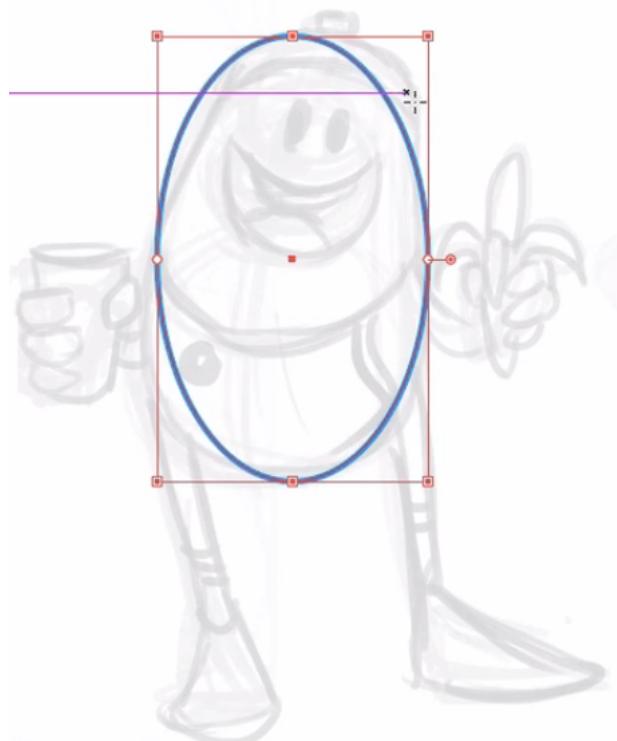
## Cor do Squeeze

### Transcrição

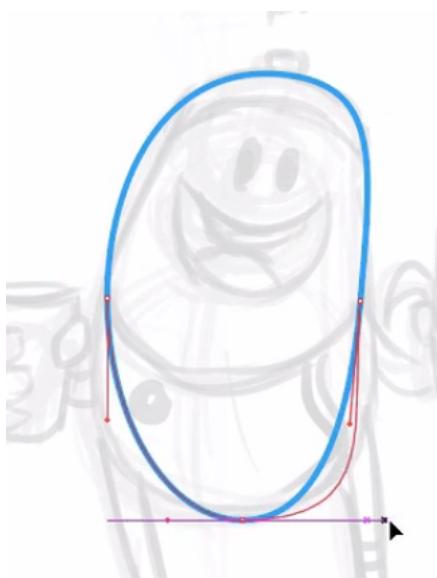
Começaremos a fazer a segunda pose do mascote. Vamos aprender uma outra maneira de desenhar os contornos básicos, almejando uma maior simplicidade de formas.



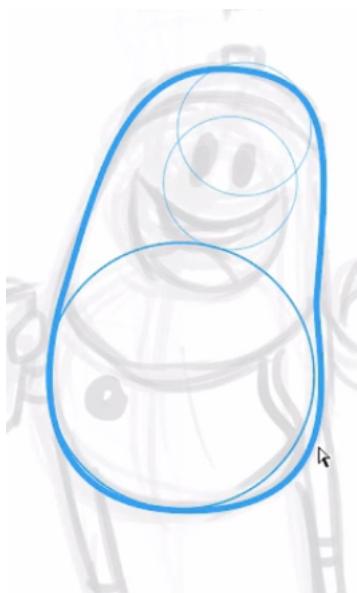
Nosso personagem tem uma forma um pouco arredondada, então podemos começar com uma elipse.



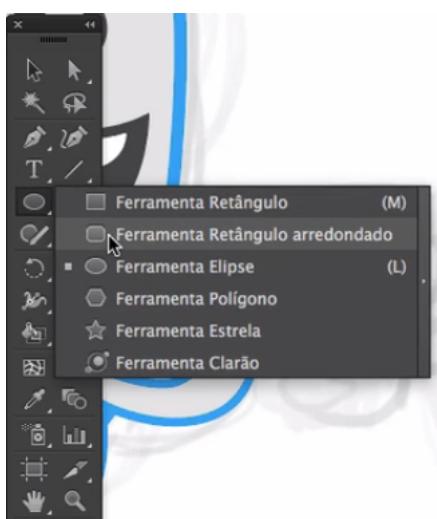
E ajustá-la à forma do personagem, usando o ponteiro branco (☞). É possível adequar a forma usando apenas as alças.



Conseguimos assim uma concisão de pontos. Além disso, aproveitamos a estrutura em que pensamos.



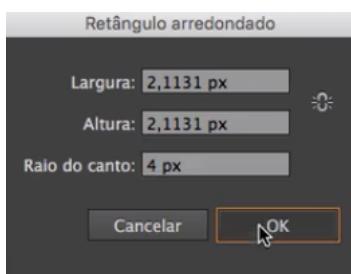
Podemos fazer ajustes para aproximar o contorno da estrutura, mas não é sempre que usaremos esse tipo de solução. É só quando tivermos uma forma muito aproximada. Por exemplo, os dedos podem ser feitos com retângulos de borda arredondada. O Illustrator tem uma ferramenta que faz essa forma.



Usando-a para fazer os dedos, percebemos que aqui também serão necessários ajustes.



Se achar necessário mudar o raio dos cantos do retângulo, basta clicar uma vez para abrir a seguinte janela:



Alterando o campo **Raio do canto** para 2 px , o retângulo fica assim:

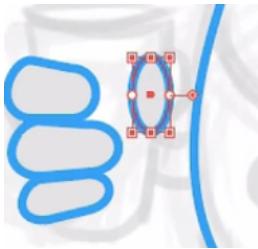


Como o dedo do personagem ficou bom, não vamos mexer nele. Vamos, inclusive copiá-lo para fazer os outros dedos, com os devidos ajustes.



Abrindo nossa tela de transformação, vemos que a opção Dimensionar traçados e efeitos está selecionada. Isso significa que, se diminuirmos um objeto, a espessura de seu traço diminui junto. Por isso é bom usarmos o conta-gotas em um trecho que tem a espessura definida, para garantir que todos os traços seguirão a mesma hierarquia.

Para fazer o polegar, usaremos uma elipse.



E ajustaremos as alças para adequar o formato e inclinaremos a forma.



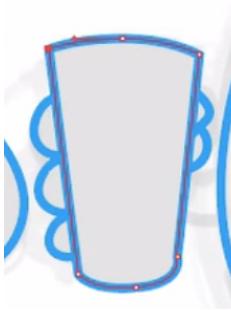
Colocaremos um círculo para fazer a "bochecha" da mão.



Mas ficou por cima do polegar. Precisa ficar por baixo. Para isso, já sabemos que basta clicar com o botão direito e depois em Organizar > Enviar para trás .



Vamos desenhar o copo usando a caneta.



É preciso enviar o copo para trás e a "bochecha" da mão para trás dele.



Ainda falta o braço. Ele também será feito como uma forma.



E, novamente, é preciso levá-lo para trás dos demais elementos.



Ficou atrás do tronco do personagem, que futuramente ganhará preenchimento. Podemos acrescentar a linha que indicará a boca do copo e sua profundidade.



Desenharemos um traço interno ao copo, indicando o líquido que está dentro. Ele seguirá aproximadamente a curvatura do copo. Pode-se dar um zoom para os ajustes.



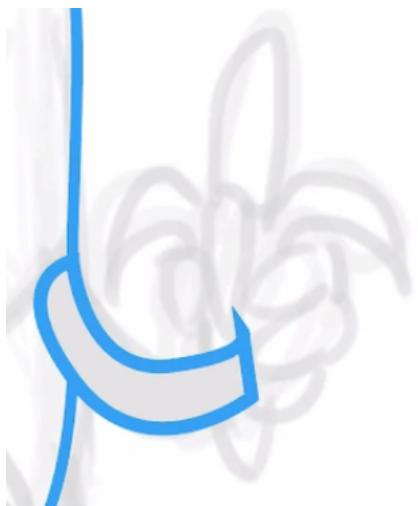
O conteúdo do copo será amarelo, e seu contorno será transparente.



Agora precisamos passar o copo e seu conteúdo para trás, novamente. Depois, será necessário passar a mão e o braço para trás também.



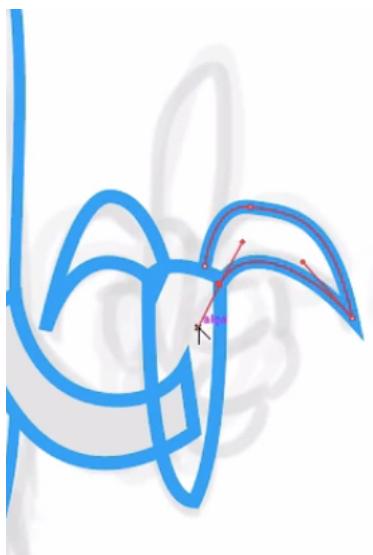
Faremos a mesma coisa para a banana, mas, dessa vez, começaremos pelos elementos que virão por baixo. Essa é a melhor prática, pois nos poupa do trabalho de ficar organizando o tempo todo. Assim, começaremos pelo braço.



Na ordem, o próximo elemento é a parte de baixo da banana. Vamos tirar o preenchimento para ver as linhas do rascunho.



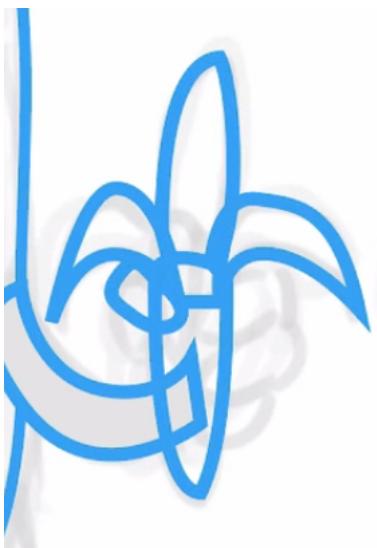
E acima dela, faremos, com a caneta, as partes da casca que estão soltas na lateral.



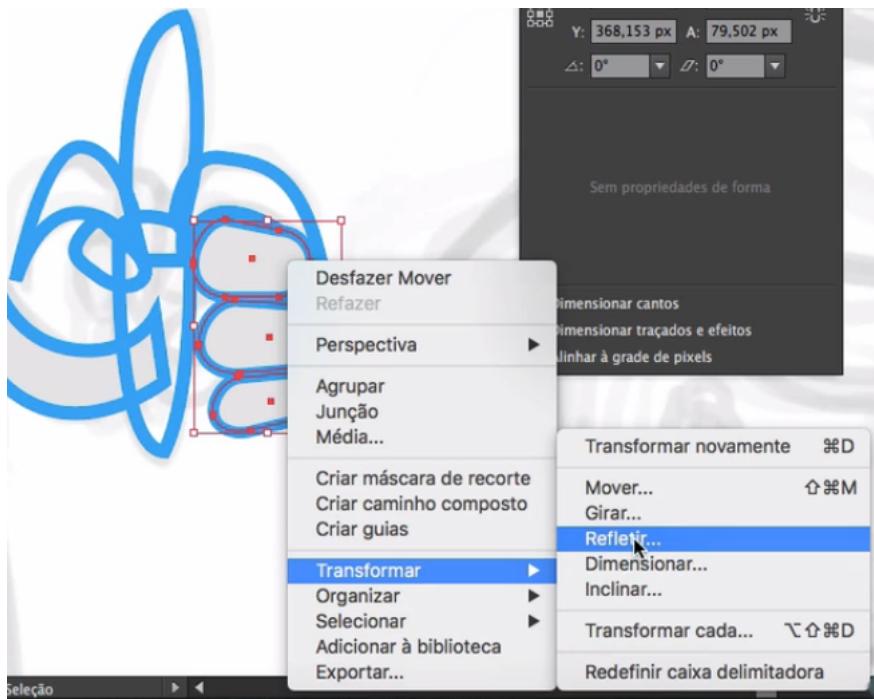
Na verdade, antes das cascas, ainda havia a banana em si. Vamos desenhá-la e enviá-la para trás.



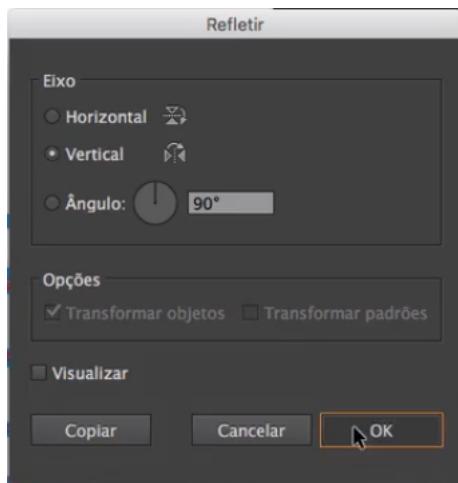
Há ainda uma casca que cai na frente da parte de baixo da banana. Ela fica por cima dos dedos, então os faremos primeiro. O polegar será uma elipse modificada.



E os demais dedos podem ser copiados da outra mão e espelhados. Para isso, clicaremos com o botão direito do mouse e escolheremos **Transformar > Refletir**.



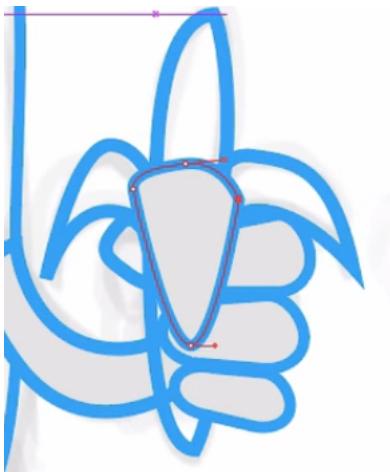
Optaremos por refletir "verticalmente".



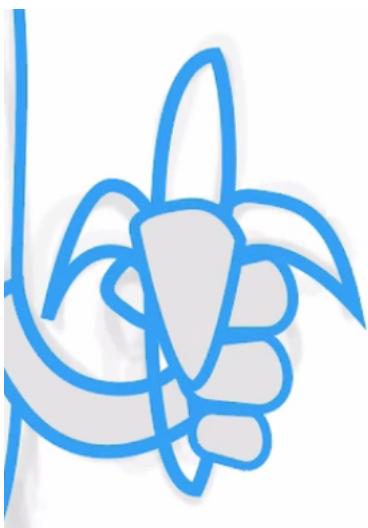
E encaixaremos os dedos nas mãos.



Agora podemos fazer a casca que pende à frente dos dedos.



As linhas estão um pouco emboladas. Vamos diminuir um pouco as pontas dos dedos, o que faz sentido pelo fato de o personagem estar segurando um objeto menor nessa mão.



Podemos começar a preencher a banana com cores.

