

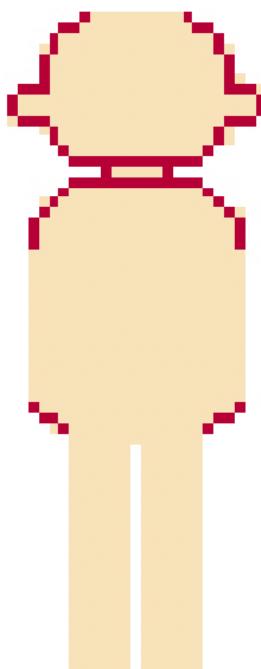
04

Corrigindo personagem desenhado à mão livre

Gustavo nos enviou esse personagem de 64 pixels de altura que ele fez à mão livre. Já conversamos anteriormente sobre como as pixel arts feitas à mão não funcionam sem passar por uma correção de curvas feita de maneira mais cautelosa. Vamos ajudá-lo a corrigir essa imagem?



Vamos começar analisando e corrigindo a silhueta do desenho, sempre indo do contexto geral para o detalhamento. Para esse processo, vou desabilitar as camadas dos detalhamentos de roupas e rosto e manter apenas a silhueta, acrescentando uma transparência na camada já desenhada e traçando as correções antes em uma camada nova para analisar as alterações com maior segurança e tranquilidade.



Podemos acertar a curvatura da cabeça, deixando a mesma quantidade de pixels de largura em cada uma das metades da figura. logo após, acertamos a simetria e a curvatura da cabeça, das orelhas e dos ombros.



Agora, podemos começar a corrigir os detalhamentos. O formato dos olhos pode ser simplificado, a divisão do couro capilar pode ser feita de curvas mais suaves e simétricas, podemos corrigir e acrescentar sombras. As listras da camisa também estavam confusas e assimétricas, podemos alterar um pouco a padronagem para obter um resultado com maior harmonia.



Com mais algumas correções simples, terminamos de fazer uma versão mais racionalizada do primeiro desenho, feito manualmente e sem se importar com as curvaturas.

Esse processo de correção, alteração e experimentação é constante e vai determinar a qualidade do nosso produto final. Em ilustração, raramente nos mantemos com a primeira tentativa, a variação iterativa é necessária à qualidade do produto.