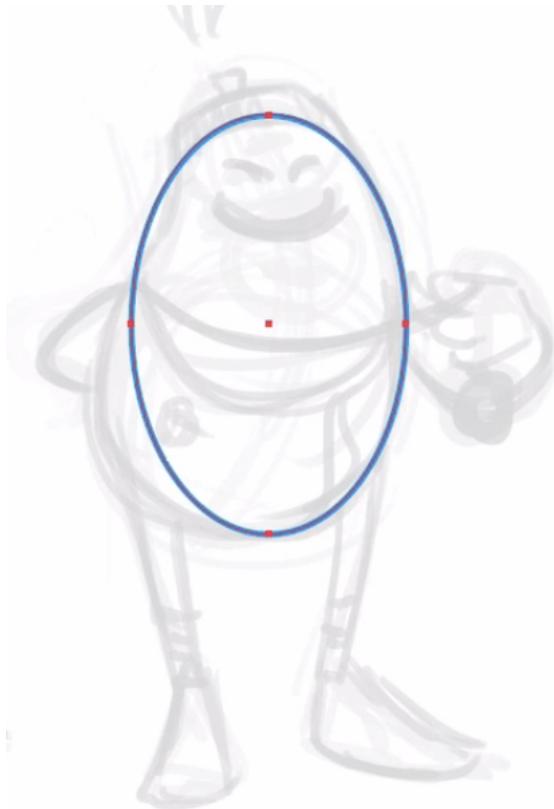


03

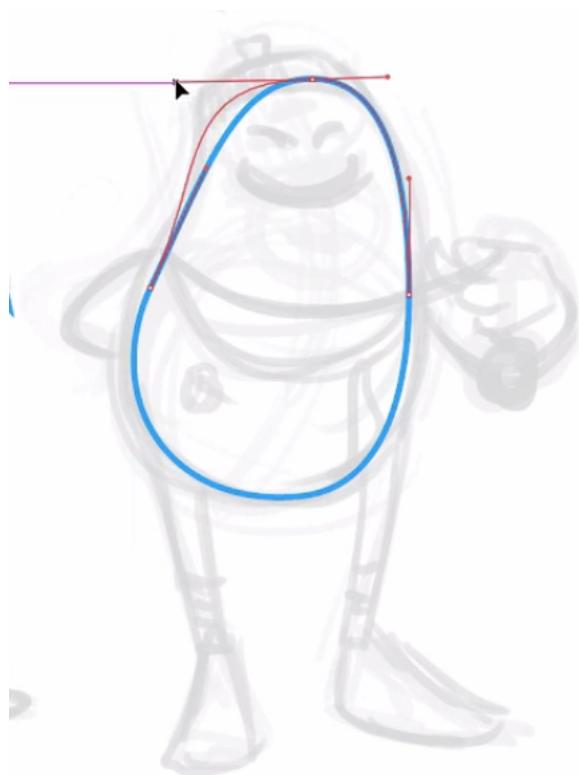
Pose 3

Transcrição

Trabalharemos na terceira pose usando as técnicas que já vimos: o aproveitamento de formas prontas e a pintura em tempo real. Começaremos pela elipse para a forma básica do corpo.



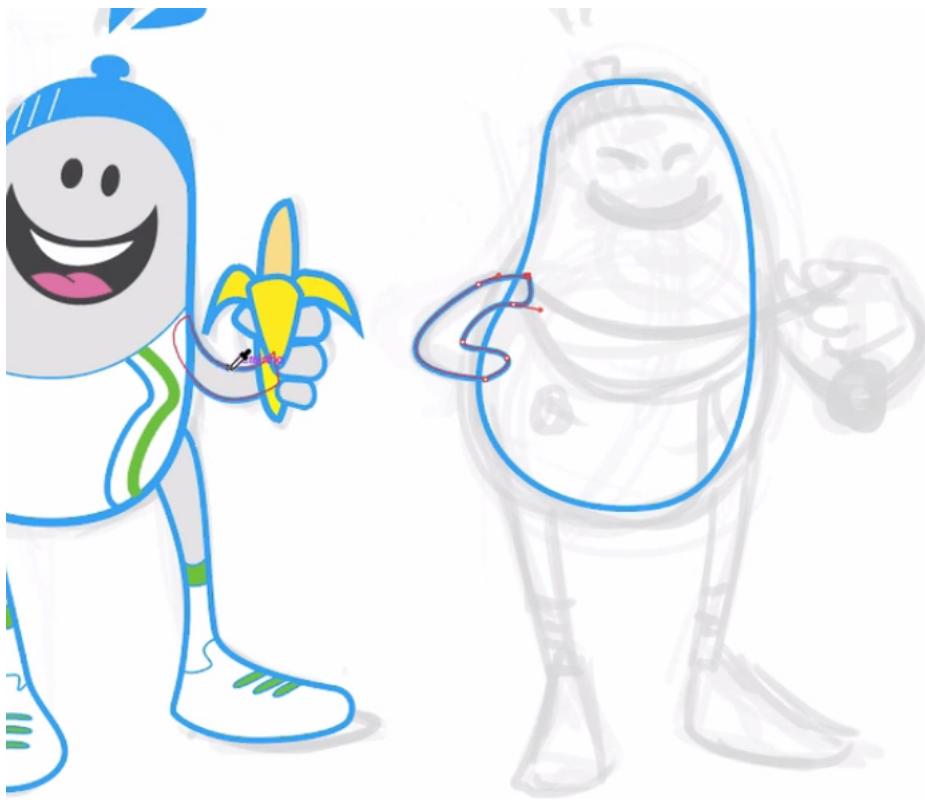
E faremos ajustes nas alças para adequar ao formato desejado.



Um dos braços está para trás, e o desenharemos como um objeto fechado para facilitar a pintura.



Copiaremos os atributos do braço da pose anterior.



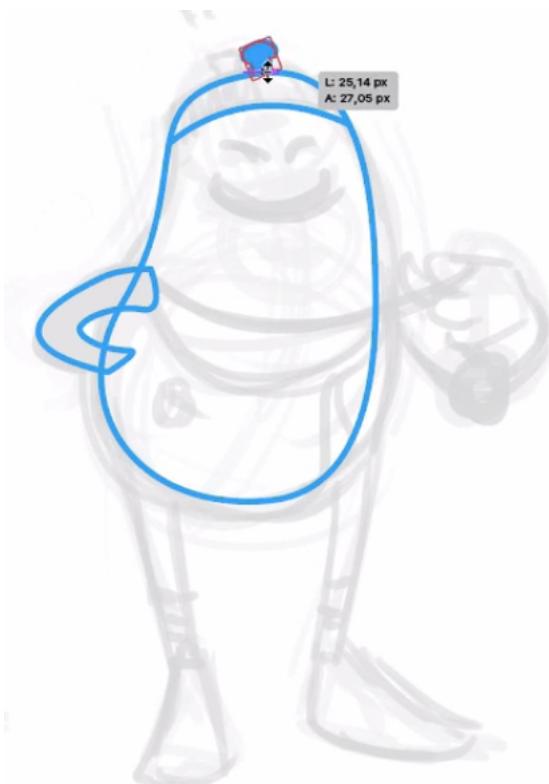
E enviá-lo para trás.

[Para trás \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/Illustrator-Publicidade/Aula+2/Aula2.3_05_para-tras.png\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/Illustrator-Publicidade/Aula+2/Aula2.3_05_para-tras.png)

O braço precisa ser mais fino na parte de baixo que na de cima, então o ajustaremos para que fique assim.



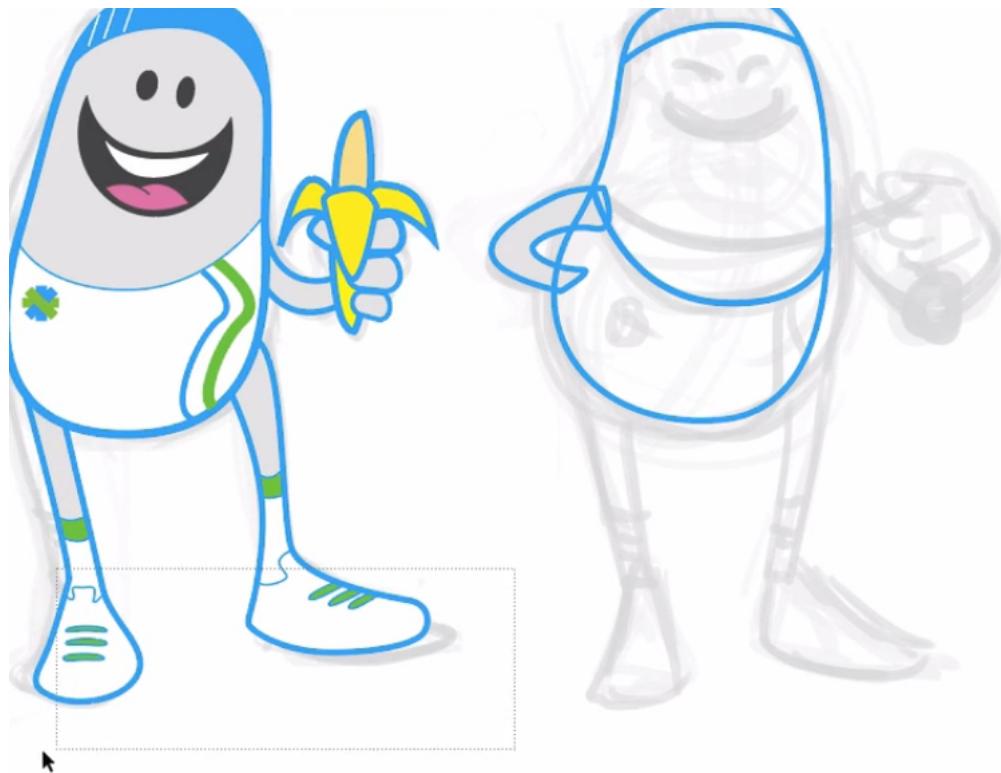
Passaremos à tampa do squeeze, tomando cuidado para que as linhas se encontrem e não tenhamos problemas para fazer a pintura em tempo real. A válvula será copiada da pose anterior, ajustada e enviada para trás.



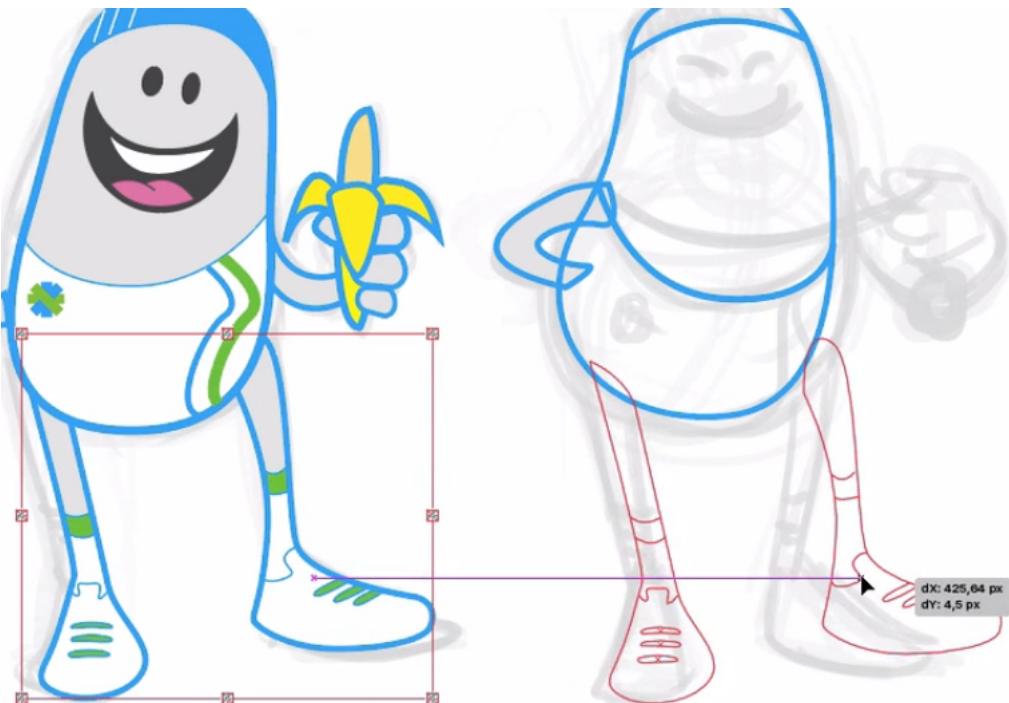
Para a camisa basta fazer um traço curvo.



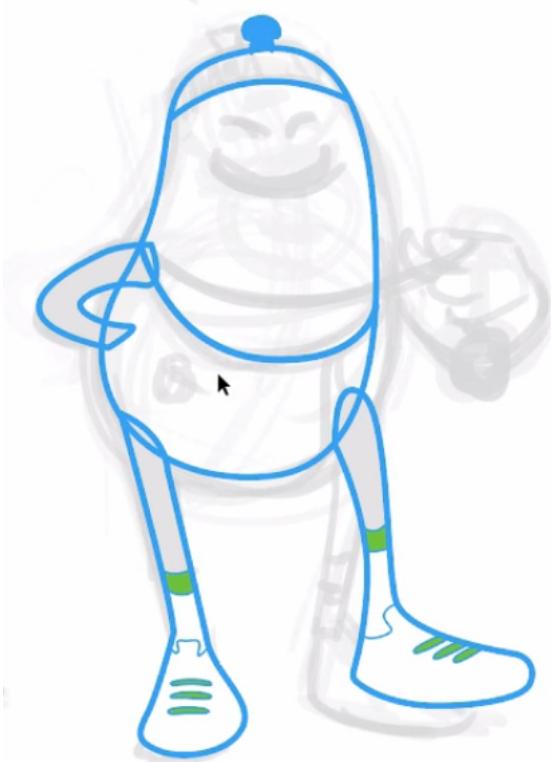
Comparando essa pose com a anterior, percebemos que as pernas das duas estão mais ou menos na mesma posição.



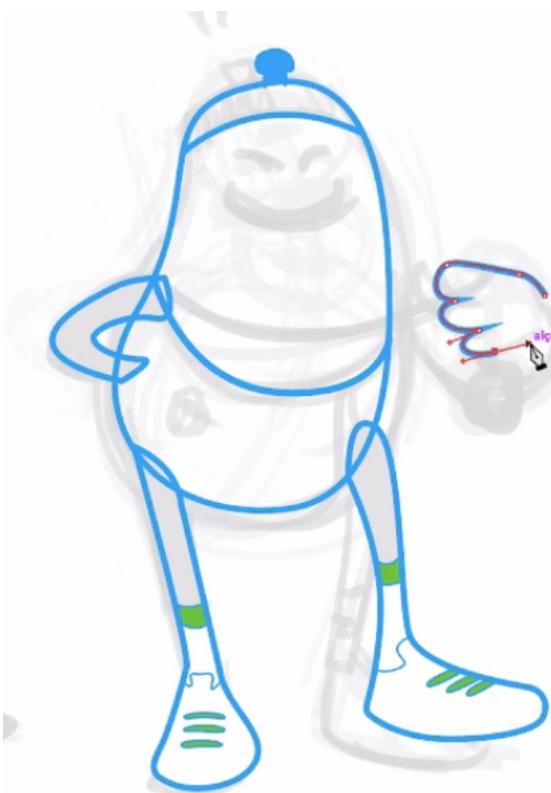
Podemos copiar de uma para a outra, arrastando os objetos com o `Alt` apertado. Caso você tenha agrupado todos os objetos da pose, será preciso desagrupá-los clicando com o botão direito e em `Desagrupar` .



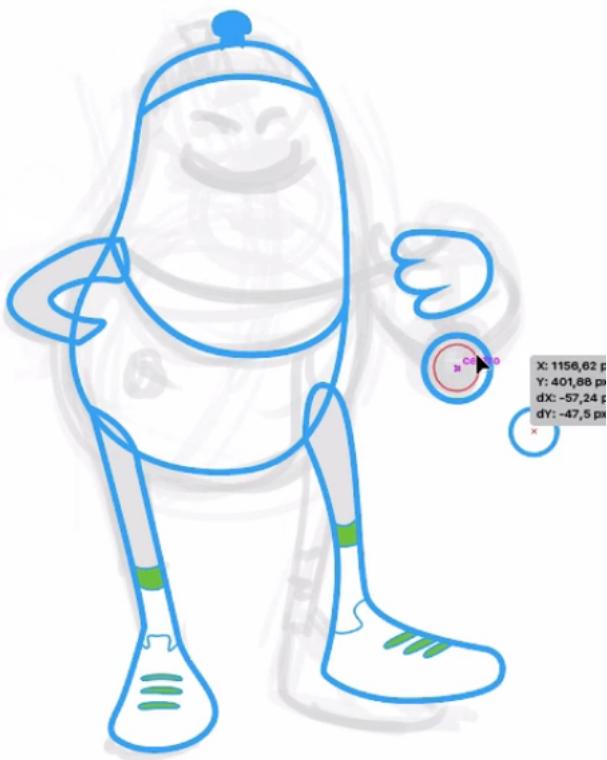
Depois de copiadas as pernas, elas devem ser enviadas para trás, em `Organizar > Enviar para trás` .



Agora faremos a mão da medalha, usando a caneta. Usamos o `Alt` para mudar a orientação das alças a cada dedo.



A medalha pode ser feita com um círculo. O copiaremos e diminuiremos para colocar o segundo círculo dentro da medalha.



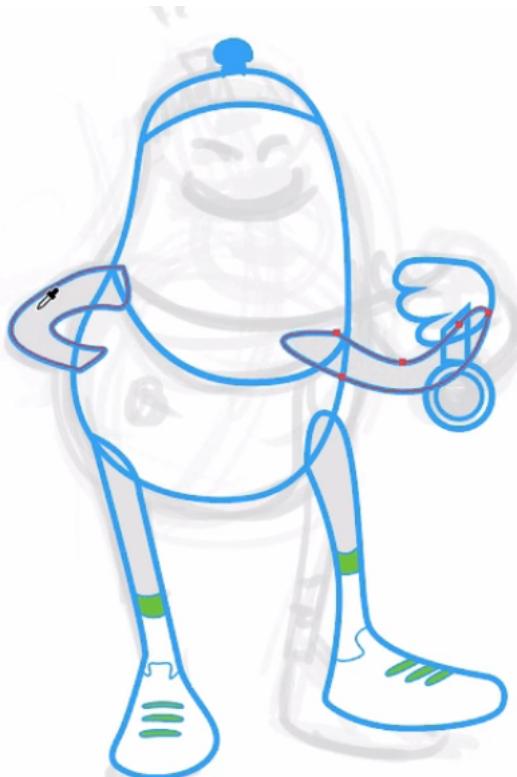
No rascunho, o braço está saindo muito do alto. Podemos desenhá-lo saindo mais de baixo.



E é preciso enviá-lo para trás de tudo. Depois disso, podemos desenhar a fita da medalha.



Está um pouco difícil de visualizar. Vamos pintar o braço, usando o conta-gotas, para melhorar isso.



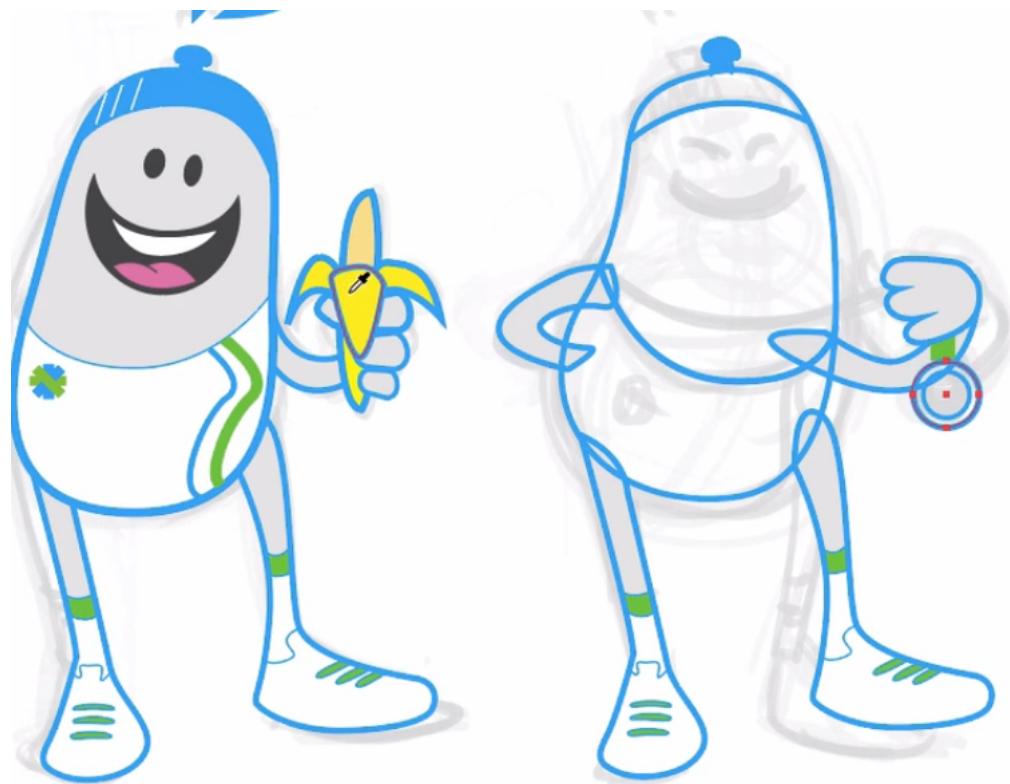
A mão será pintada da mesma forma e a traremos para frente (botão direito, Organizar > Trazer para frente), bem como a medalha.



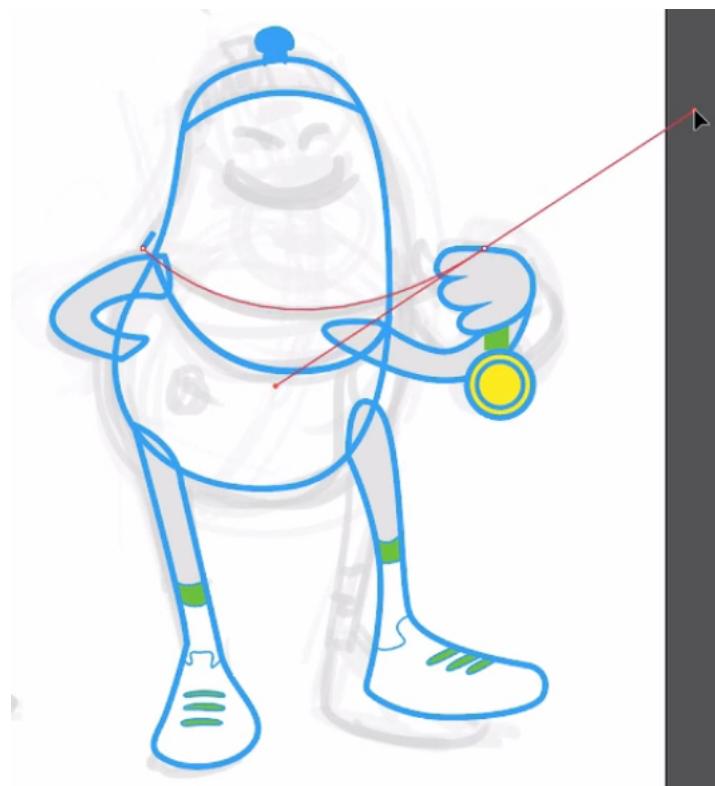
Já podemos pintar a fita de verde também.



Para colorir a medalha, podemos aproveitar o amarelo da banana.



É preciso terminar a faixa da medalha, e fazê-la em volta do pescoço do personagem.

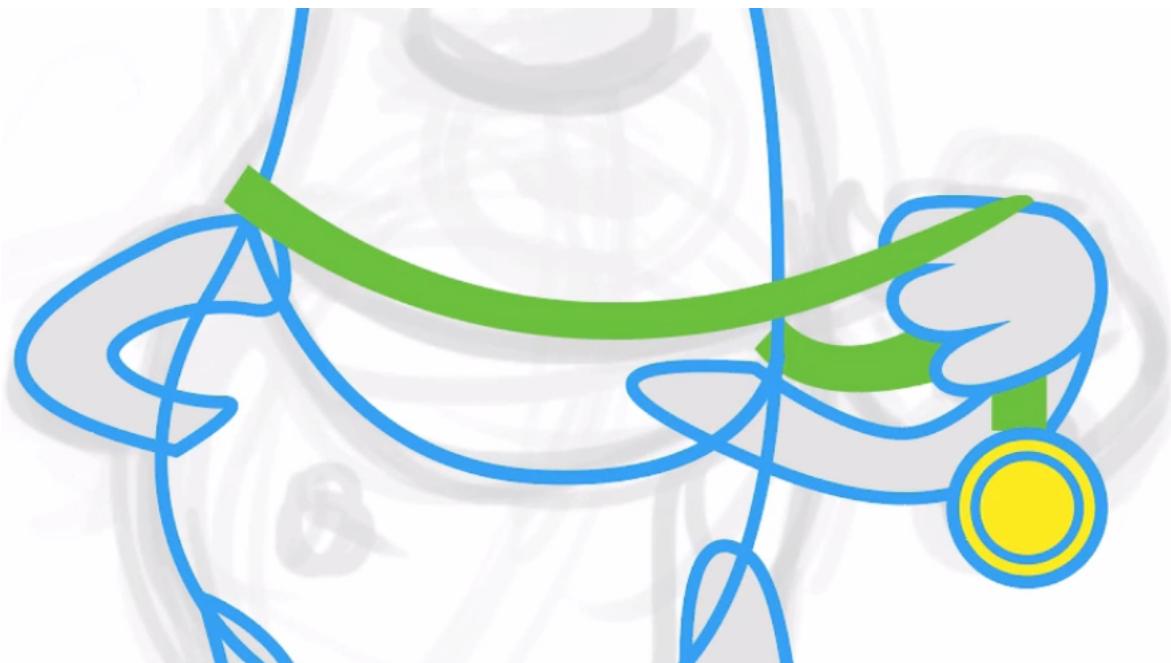




E ainda falta a parte que vem por trás do pescoço do personagem.



Essa parte precisa ser enviada para trás e alguns detalhes da faixa serão ajustadas.



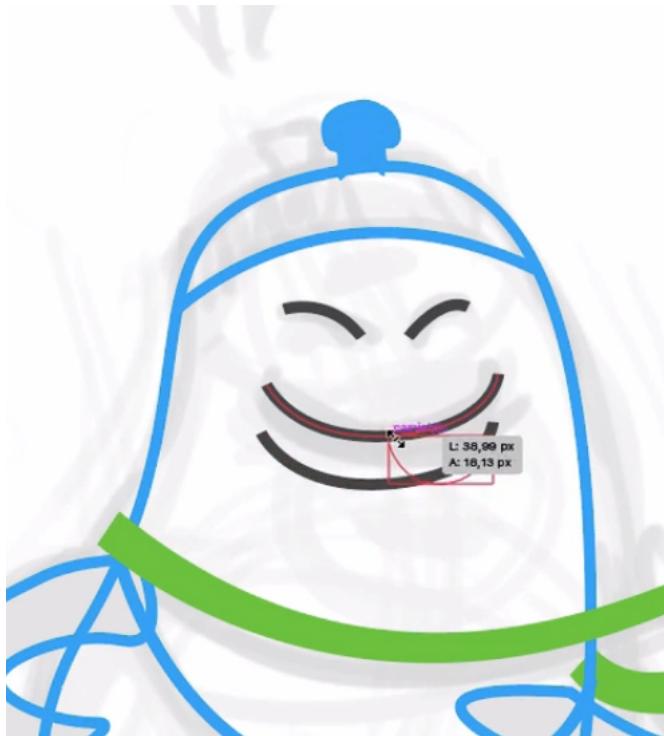
Vê que tem uma espaço vazio entre a fita e a medalha.



Precisamos fazer o rosto, e, novamente, usaremos a caneta.



Podemos fazer uma sombrinha do sorriso do mascote. Copiaremos o sorriso e o diminuiremos um pouco.



Inclinando um pouquinho esse traço, a sombra fica assim:



Estamos prontos para pintar o personagem. Usaremos a pintura em tempo real, e, para isso, selecionaremos a área desejada. Começaremos a pintura pelo corpo do squeeze.





Com o tronco preenchido, visualizamos melhor o todo e podemos fazer mais alguns ajustes nos membros.

Faltam ainda os símbolos na camisa. Copiaremos da pose anterior.

Pode ser necessário trazer o símbolo para frente. Desenharemos as listras com a caneta, pois sabemos que elas não precisam ser exatamente iguais às das outras poses, apenas iguais entre si.

Copiaremos os atributos das linhas pose anterior, porque uma deve ter a metade da espessura do outro.

Precisamos fazer a máscara de recorte para as linhas. Repetiremos o macete da pose anterior: copiaremos o corpo e expandiremos a forma. Depois disso, daremos um clique duplo na parte que nos interessa, que é a forma da camisa.

A copiaremos e excluiremos o resto. Colaremos a cópia sobre a camisa do mascote, e a diminuiremos um pouco.

Selecionaremos só o que deve ser mascarado, e, com o botão direito do mouse escolheremos a opção **Criar máscara de recorte**. O resultado é o seguinte:

Agora só faltam as ranhuras da tampa e o esguicho de água. As gotas serão novamente copiadas da pose anterior.

Espelharemos as gotas verticalmente, clicando com o botão direito e optando por **Transformar > Refletir**.