

10

Dica: Criando a base no Cinema 4D

Se chegaram até esse exercício, com certeza, já perceberam que usamos o *Adobe Illustrator* para criar o que seria a base do nosso game portátil, certo? Mas se por acaso, vocês não possuem o *Adobe Illustrator*?

Porque usamos Illustrator?

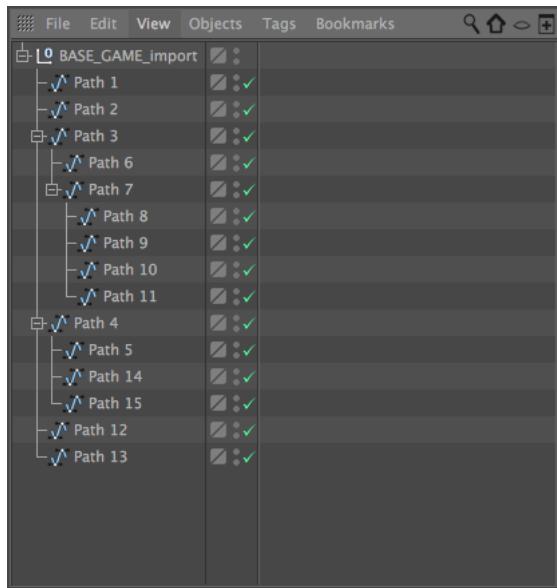
Primeira coisa vamos entender porque usamos o *Adobe Illustrator*.

Nesse tipo, de trabalho, o *Adobe Illustrator* entra como um facilitador de vetorização. Se você está usando o **Cinema 4D Lite**, consequentemente possui o **After Effects**, e assim, está acostumado com todo o sistema de vetorização do mesmo, que se assemelha muito com o que o *Adobe Illustrator* possui. Fora que pelo *Illustrator* ser um software próprio para vetorização, se torna muito mais fácil produzir e gerenciar os objetos criados.

E devido essa facilidade quase que todos os softwares de composição 3D, conseguem importar e dar continuidade aos arquivos gerados no *Illustrator*.

Sem Adobe Illustrator na máquina, o que acontece?

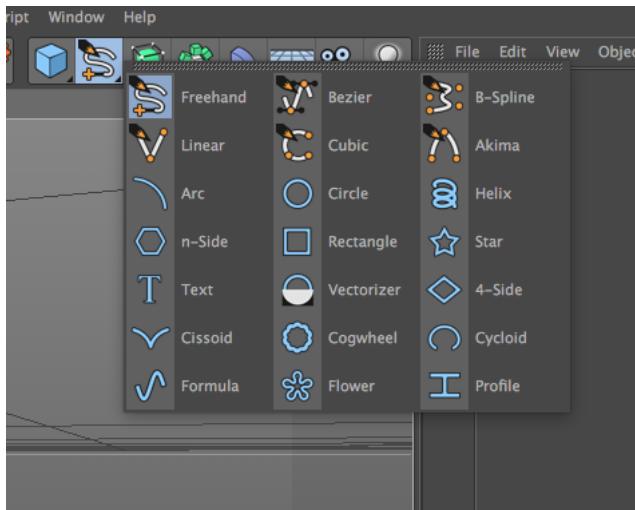
Talvez você assistiu o último vídeo e fiz a importação do arquivo do *Illustrator* (reforçando que ele tem que estar na versão 8) e viu que o Cinema 4d converte todos objetos criados em splines. Esses objetos podem ser criados e editados 100% no **Cinema 4D**, como podem ver na imagem abaixo.



E com isso concluímos que podemos sim gerar, **todos os objetos referentes a nossa *BASE_GAME_import.ai*** dentro do próprio **Cinema 4D**.

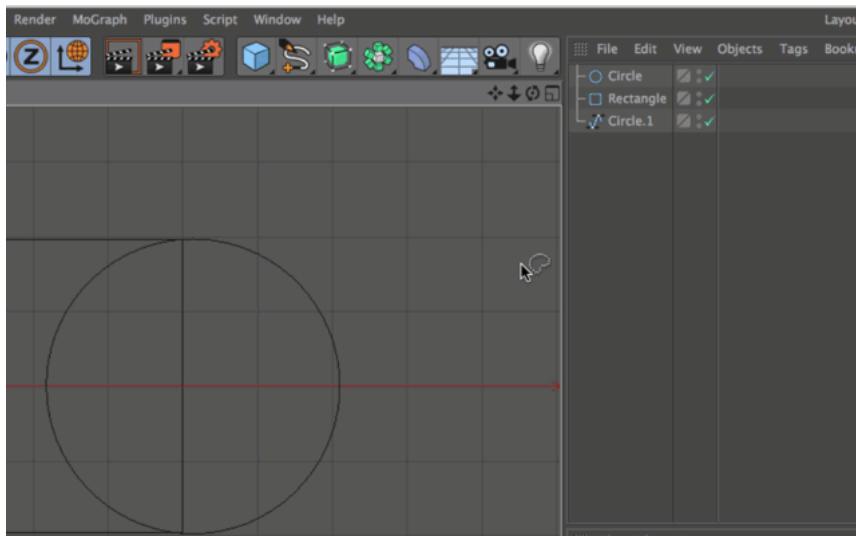
Criando Splines no Cinema 4D

A maneira de criar essas formas a partir de Splines, é usando o grupo de ferramentas com esse objetivo, como podem ver na imagem a seguir:



É legal notar, que da mesma forma que o *Adobe Illustrator* te possibilita a criação a partir de formas pré-definidas, o **Cinema 4D** vai te entregar além disso, também uma série de ferramentas que irão te ajudar a criar suas formas de maneira livre, como é o caso da ferramenta *Bezier* vista na imagem acima.

Vale a pena também, vocês tomarem como alíado a possibilidade de se combinar formas, tendo como objetivo de facilitar a criação das peças. Vejam logo abaixo, que usando o recurso **Spline Mask**, onde foi combinado um **Círculo** e **Retângulo** para que assim tenhamos uma única forma, referente ao *grip* do nosso Game Portátil.



A partir daí, para qualquer tipo de situação, onde você possua ou não o *Adobe Illustrator*, você poderá concluir seu objetivo estético sem problema!

Como prática, vale à pena, produzir a mesma peça usando ambas as possibilidades, criando experiência para possíveis problemas.

