

---

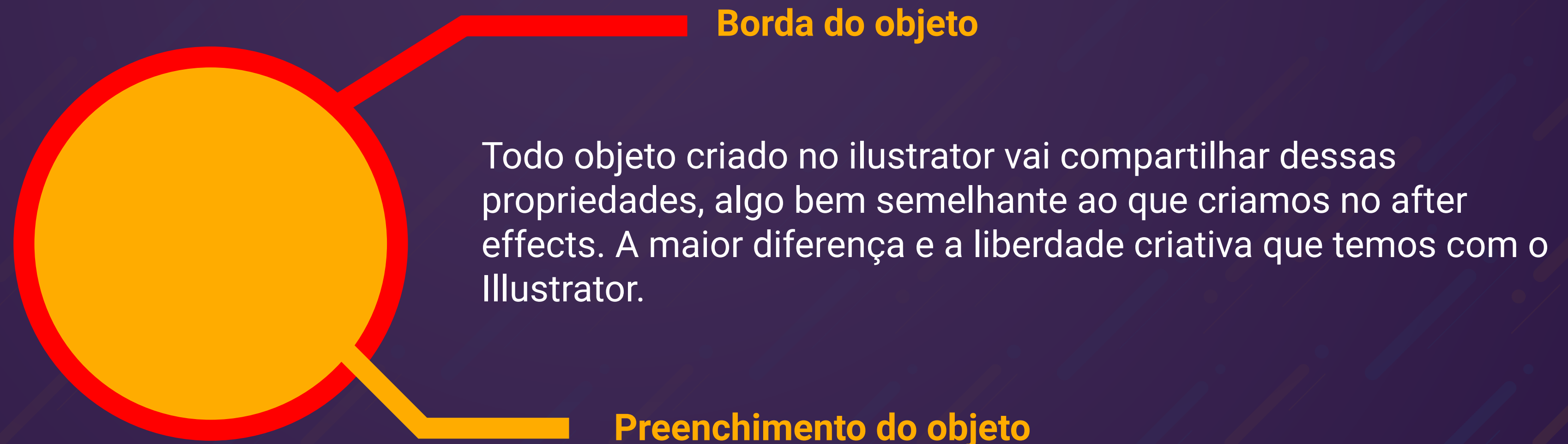
# Criando com Illustrator

---



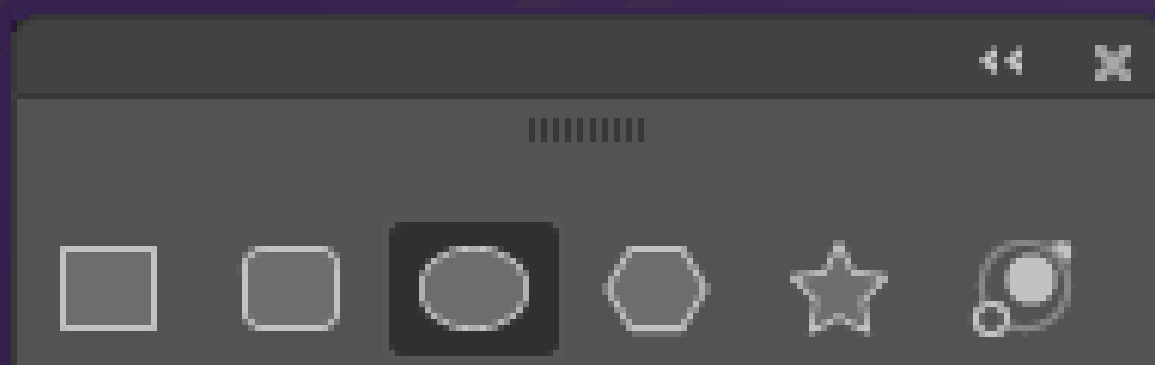
# O Illustrator

- O Illustrator é um software vetorial, ou seja, toda sua criação é baseada em cálculos matemáticos e não apenas na coloração de pixels. Esta propriedade é muito importante para determinados tipos de projetos, pois o que é criado de forma vetorial tem características próprias.
- Se você quiser trabalhar aumentando ou reduzindo um objeto vetorial você não perde qualidade de imagem em momento nenhum, porém trabalhar com pintura com esses elementos tem uma maior dificuldade.

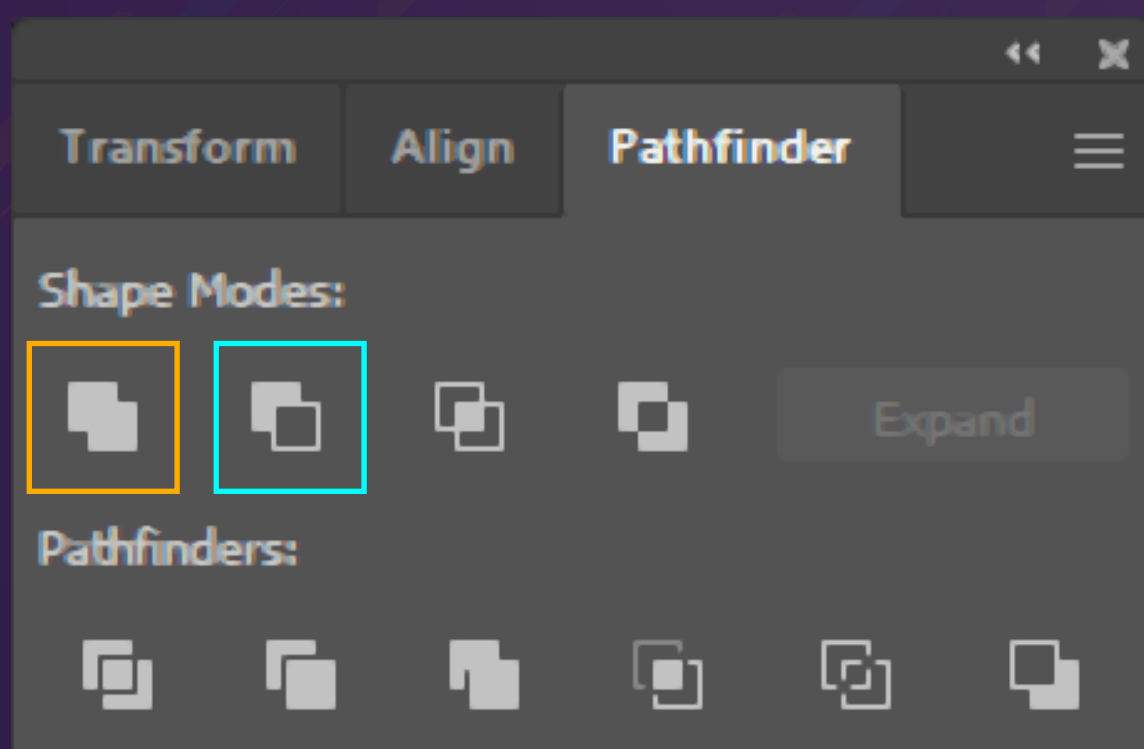


# Atenções

- As camadas criadas no ilustrator são interpretadas como camadas também dentro do After Effects, porém podemos criar vários objetos em apenas uma camada dentro do Illustrator e pensando nisso que conseguimos construir todo um ambiente para ser animado no After.
- Após separar as camadas de forma eficiente, as ferramentas que usamos para trabalhar e criar nosso ambiente para ser animado foram:



As formas básicas que podemos destacar ao clicar, segurar e soltar nosso cursor na seta que fica ao lado direito da janela.



A janela Pathfinder que permite criar interações entre dois ou mais objetos selecionados ao mesmo tempo. Usamos basicamente as duas primeiras propriedades - **UNITE** e **MINUS FRONT**



---

# Criando com Photoshop

---



# O Photoshop

- O Photoshop já é bem mais conhecido do que o Illustrator, e ele trabalha com imagens rasterizadas, imagens baseadas em pixel, por isso sua criação tem que ser bem pensada para não perder qualidade no momento que for necessário redimensionar os seus elementos.
- Nós basicamente lidamos com a criação dos objetos usando as ferramentas vetoriais padrões que já aprendemos, mas como é um personagem, uma forma mais orgânica foi necessário usar a ferramenta caneta, que é um pouco mais complicada do que as demais.

