



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

***Design* de Comunicação e de Publicação**

Ana Catarina Neto Gonçalves, a102633

Produção de um Traçado Arquitetónico em Ilustração (Illustrator) Vetorial

Licenciatura em Ciências da Comunicação

Departamento de Ciências da Comunicação

2º ano | 1º semestre

Docente: Alberto Sá

Introdução

Para a realização deste trabalho foi utilizado a aplicação **Adobe Illustrator** 2020. A conclusão deste trabalho passou por três fases. A primeira foi realizar o traço arquitetônico em vetorial, depois foi pintar e por último inserir o azulejo.

A grande maioria do trabalho foi realizado com a ferramenta *Pen Tool* e além disso, com o auxílio de réguas.

O objetivo final do projeto é que fique como a seguinte imagem.



Tutorial do projeto de Ilustração Vetorial:

1. De modo a obter um edifício mais centrado e numa perspetiva frontal, é necessário submeter a imagem original no *Adobe Photoshop*, devido à posição em que a foto foi captada e à rua inclinada. Isto para que seja mais fácil trabalhar na imagem posteriormente.

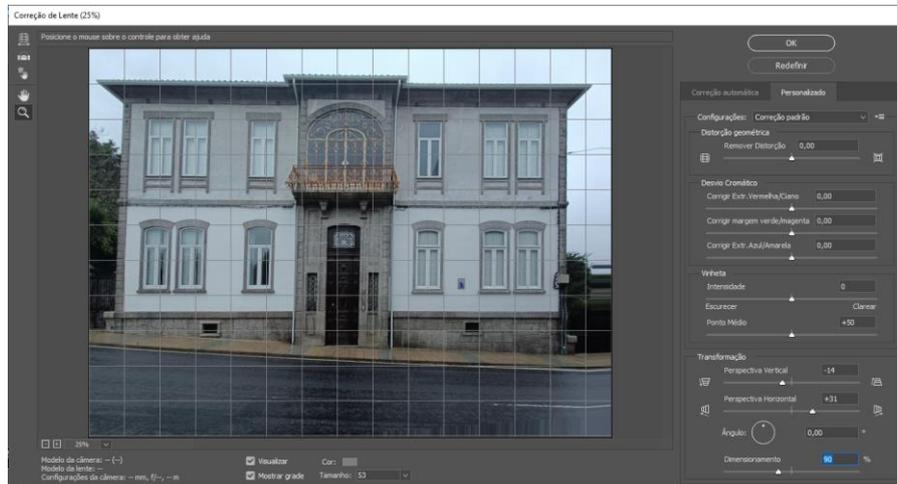


Figura 1. Antes- Imagem Original

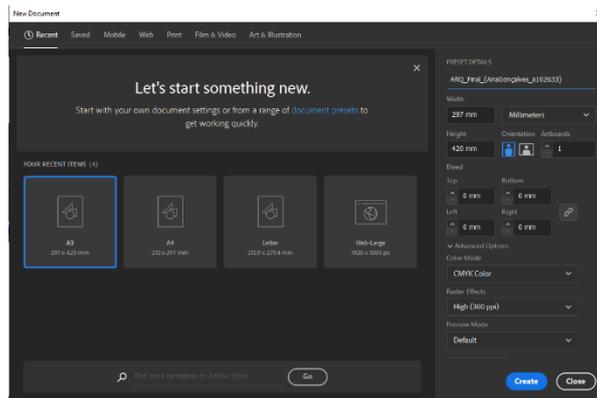


Figura 2. Depois- Imagem trabalhada no Photoshop

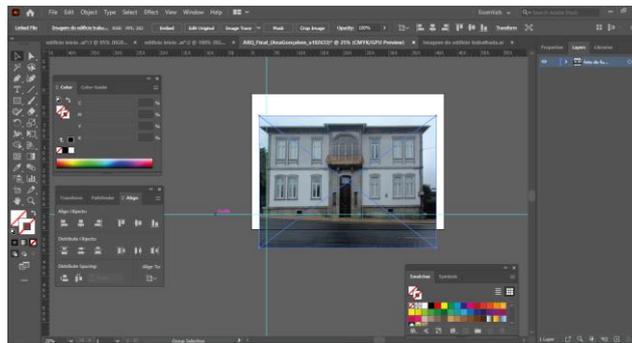
2. Vamos agora passar para o *Adobe Illustrator 2020*. Começamos por criar um novo ficheiro com os seguintes settings/configurações:

- Nome do ficheiro: ARQ_Final_(AnaGonçalves_a102633)

- Modo de cor: CMYK
- Tamanho Visual: A3
- Formato de gravação: Ai



3. Importar a foto em **File > Place** e com a ajuda da tecla **Shift** posicionar a imagem do edifício. Denominar a *layer* 1 de “Foto de fundo”. Como vamos trabalhar com planos é importante ativar a régua para ajudar a posicionar os elementos das casas no sítio correto (*Show Rules* ou Control+R).



4. Após a inserção da foto do edifício que vamos trabalhar bloqueamos essa layer para ela não se mexer. De seguida, criamos uma nova *layer* de nome “rés-do-chão”. Com isto feito passamos para início do desenho vetorial e este é realizado com a *Pen Tool*, sem Fill e com *stroke* de 1 pt de espessura a cor preto.

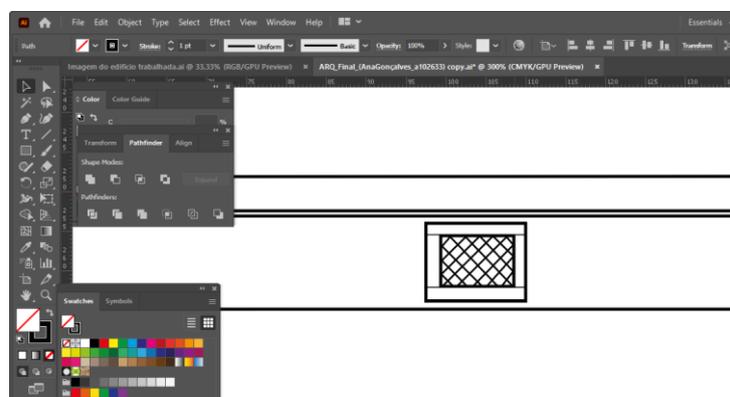




Figura 1. Como deve ficar o rés-do-chão

5. Agora que temos o rés-do-chão feito bloqueamos essa *layer*. Criamos uma nova *layer* de nome “1º piso”. Aqui fazemos uso da *Pen Tool* e desenhamos o formato da casa e as pedras laterais de ambos os lados. Depois de desenharmos as pedras temos que seleccioná-las todas e fazer *pathfinder* Medida da *stroke*: 1 pt a cor preto. Sem *Fill*.

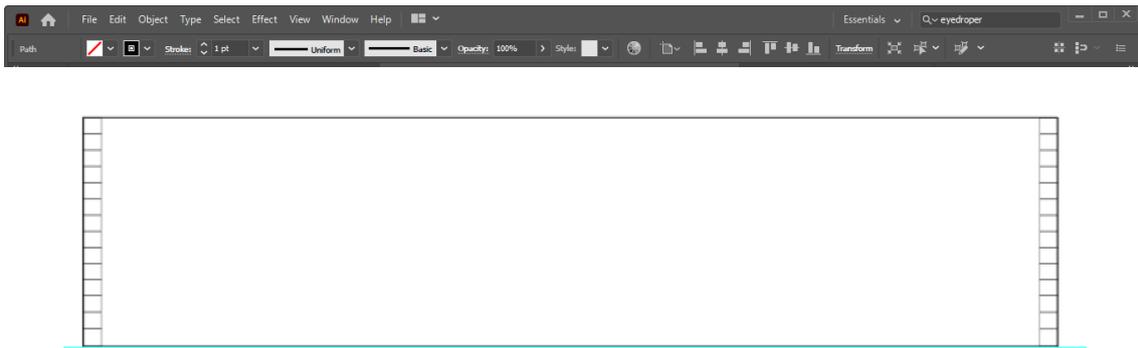
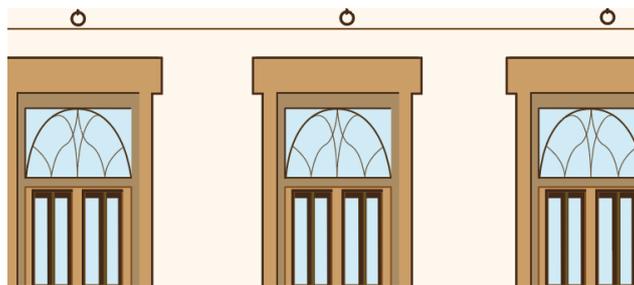


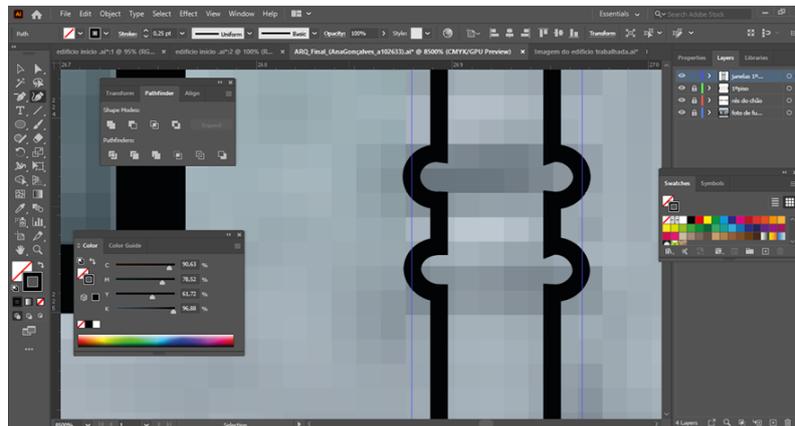
Figura 2. Como deve ficar o 1º piso

6. Estando o primeiro piso feito criamos uma nova *layer* de nome “2º piso”. Visto que os pisos são iguais basta ir à *layer* “1º piso” e fazer **Control+C** e depois ir para a *layer* “2º piso” e colar a figura (**Control+V**). Além disso, temos que acrescentar umas decorações á parte superior do segundo piso. Estas foram realizados com a ferramenta *Ellipse Tool. Para fazermos um círculo perfeito temos que clicar no lado direito do rato juntamente com o **Shift**.*



7. Com a base do edifício feita passamos para o desenho vetorial das janelas do primeiro piso. Portanto, temos que criar uma nova *layer* de nome “janelas do 1º piso”. Para isso vamos ter o auxílio da ferramenta *Pen Tool*. Medida da *stroke*: 1 pt para parte de fora e 0,5 pt para a parte de dentro de cor preta, sem *fill* em ambos.

8. Estando essas configurações selecionadas passamos para a etapa de elaborar os detalhes da janela. Estes têm que ser realizados pela *Pen Tool*, para realizar um “retângulo” e depois com a ferramenta *Ellipse Tool* fazer duas elipses. Depois, temos que selecionar essas duas elipses e de seguida clicar no **shift** para selecionar o “retângulo” e com isto selecionamos fazemos *pathfinder* com o *shape mode Unite*.



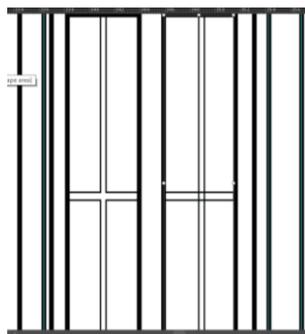
9. Para fazermos as janelas do outro lado, basta selecionarmos a janela que fizemos e com o auxílio do **Alt** puxamos uma nova janela para o sítio desejado. Neste caso, as três janelas sofreram um espaçamento para que visualmente fosse mais harmonioso.



Figura 3. Como devem ficar as janelas do 1º piso

10. Passamos para o desenho vetorial das janelas do segundo piso. Portanto, temos que criar uma nova *layer* de nome “janelas do 2º piso”. Para isso vamos ter o auxílio da ferramenta *Pen Tool*. Medida da *stroke*: 1 pt para parte de fora e 0,5 pt para a parte de dentro de cor preta, sem *fill* em ambos. Quando uma janela estiver feita basta selecioná-la e com o **Alt** colocar nos sítios pretendidos.

11. Após traçar os elementos básicos da janela, está na hora de aprimorar as janelas para que fiquem com um efeito mais detalhado. Para isso vamos utilizar a *Pen Tool* para desenhar um “L” e aplicar dentro dos vidros. Medida da *stroke*: 1 pt para parte de fora e 0,5 pt para a parte de dentro de cor preta, sem *fill* em ambos.



12. Adicionalmente, acrescentamos umas características de uma outra janela na parte superior das janelas que temos (Fig.4). Estas são também são realizadas com a *Pen Tool*. Para garantir que os desenhos fiquem igual, primeiro desenhamos de um lado e depois de feito selecionamos isso e colocamos com a ajuda do **alt** no sitio que queremos e ainda com a teclada direita do rato selecionamos o **Transform»» Reflect** (90 graus). Medida da *stroke*: 0,25 pt de cor preta, sem *fill*

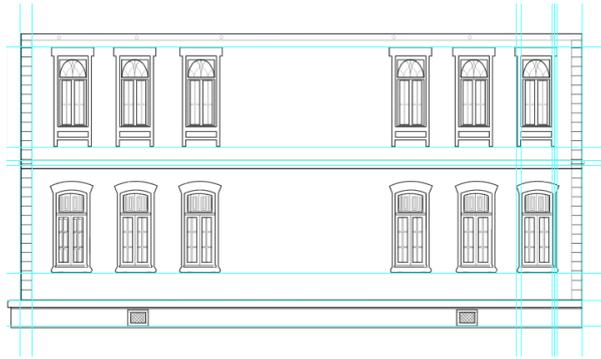


Figura 4. Janelas que serviram de inspiração



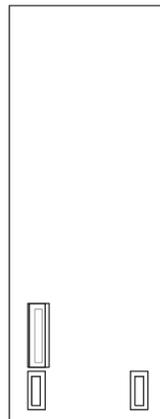
Figura 5. Como devem ficar as janelas do 2º piso

Após esses acabamentos o aspeto do desenho vetorial é o seguinte:

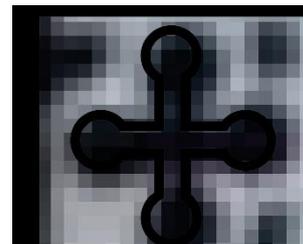
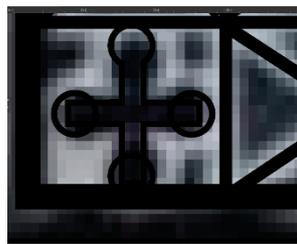
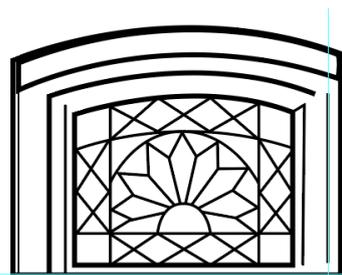


13. Com as estruturas do primeiro e segundo andar feitas passamos para a fachada do meio 1º piso. Este vai ser o nome atribuído para a nova *layer* que temos de criar. Visto que agora vamos começar a desenhar umas coisas em cima das outras é recomendável que se bloqueem as anteriores *layers*. Depois disso, com a *Pen Tool* começamos por desenhar as formas da foto original. Medida da *stroke*: 0,5 pt a cor preto. Sem Fill.

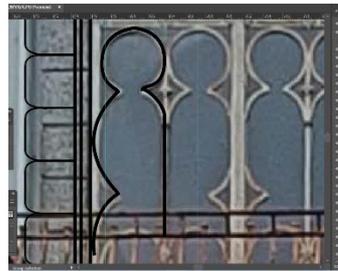
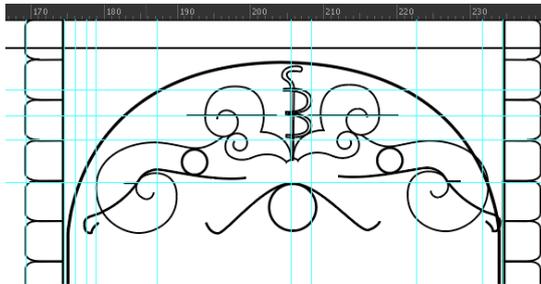
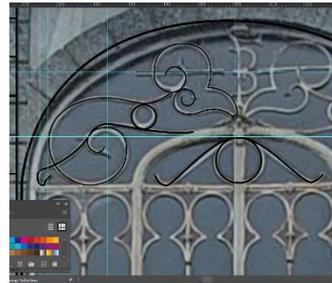
Para dar um efeito mais completo, utilizar a *Line Segment tool*. Basta fazer de um lado e depois com isso selecionado usamos o **Alt** e colocamos no outro lado da porta.



14. Estando isso feito passamos para os detalhes. Estes também foram recalçados com a *Pen Tool*. Medida da *stroke*: 0,5 pt a cor preto. Sem Fill. Dentro da janela da parte de cima da porta temos uns detalhes que são feitos com o uso da *Pen Tool* e com a *Ellipse Tool*. Depois de desenhadas selecionamos essas duas figuras e fazer *pathfinder* com o *shape mode Unite*.



15. Passamos agora para a parte de cima da fachada do meio. Por isso, criamos uma nova *layer* com o nome “fachada do meio 2º piso”. Depois utilizamos a ferramenta *Pen tool* e desenhamos os desenhos da porta. Ainda para o auxílio do desenho utilizamos a *spiral tool* para algumas partes em que sejam necessárias. Medida da *stroke*: 0,5 pt a cor preto. Sem *Fill*. Para garantir que as formas ficam devidamente iguais fazemos apenas de um lado e depois com o **Alt** puxamos essa figura e depois clicamos no lado direito do rato e selecionamos **transform»»Reflect** (90 graus).



16. Estando concluída a fachada do meio, agora passamos para o telhado. Para isso temos que criar uma nova *layer* de nome “telhado”. Este foi feito através da ferramenta *Pen Tool*. Medida da *stroke*: 0,5 pt a cor preto. Sem *Fill*. Depois disto estar feito temos que recalcar a telha. Isto é realizado com a *Pen Tool* e com essa ferramenta temos que fazer metade de um círculo. Fazemos apenas uma figura, as restantes serão “feitas” a partir do **Control+D**.



17. Tendo a fachada do meio concluída passamos para a realização da varanda num nova *layer*, que vai denominar-se por varanda. A varanda foi realizada com o auxílio da *Pen Tool* e a *Spiral Tool*. Medida da *stroke*: 0,5 pt a cor azul. Sem *Fill*. Basta fazer uma espiral e depois com o

Control+D o resto da varanda ficará feita. A varanda realizada teve como inspiração outra varanda de um outro edifício (fig.6).

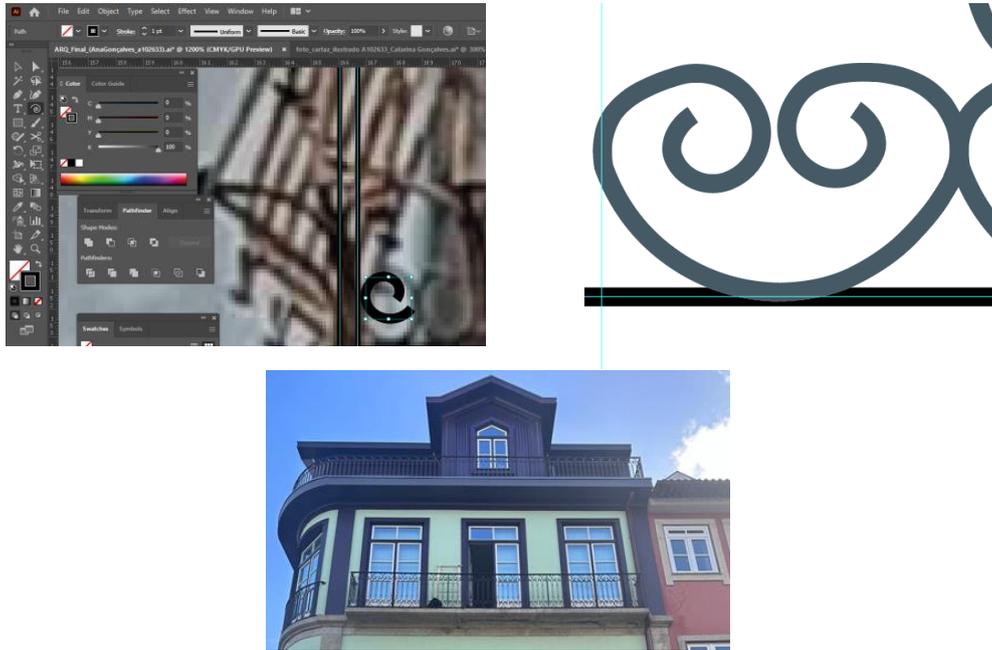
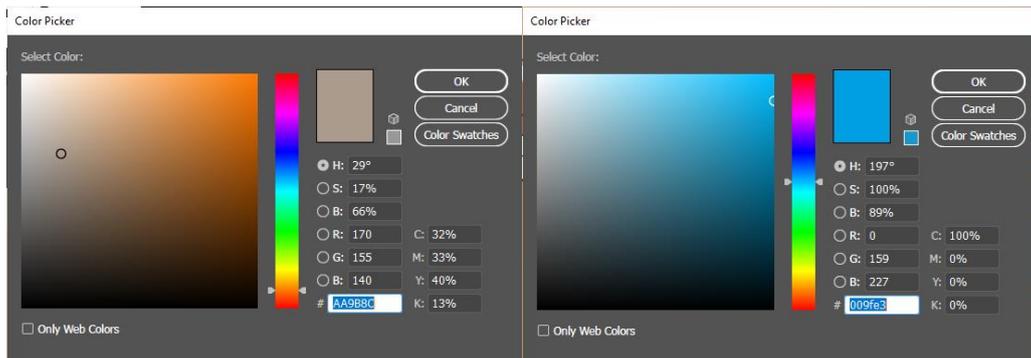


Figura 6. Imagem de varanda que serviu de inspiração

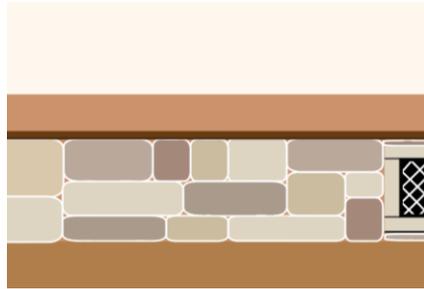
Temos então a casa concluída.



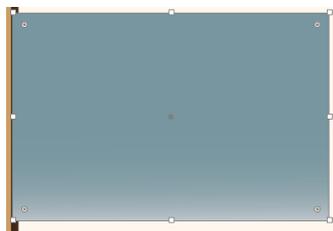
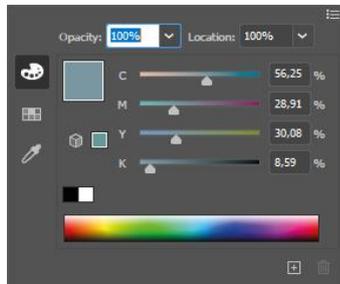
18. Agora passamos para a fase de pintar. As cores para este projeto vão ser o castanho e azul e os seus respetivos subtons.



19. Começamos pelo rés-do-chão primeiros e vamos desenhar com a *Pen Tool* pedras e depois pintar com subtons dentro do castanho. Colocar *stroke* a branca a 0,5pt.



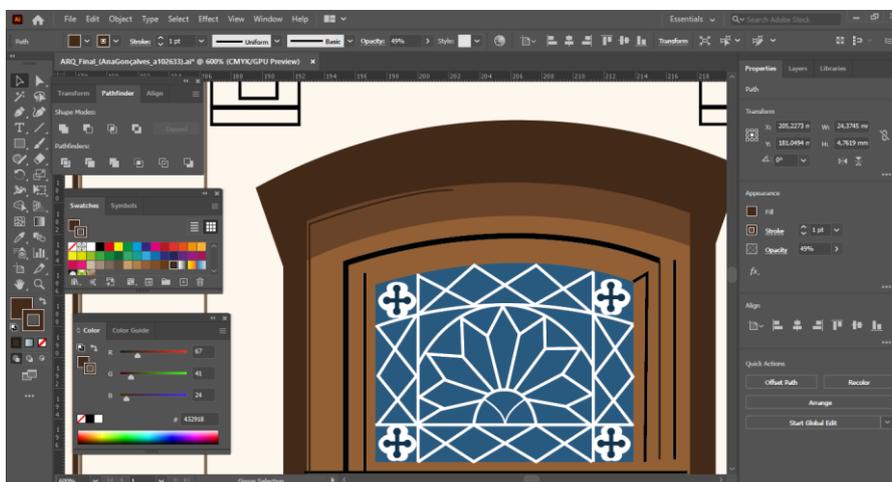
20. Depois disso passamos para o 1º piso. Este tem um subtom de castanho. De seguida, pintamos as janelas e para dar o efeito de profundidade desenhamos uma espécie de "L". Além disso, estas janelas têm um *Gradient* (90°) que tem o tom branco e azul.



21. Estando isto feito passamos para o 2º piso. A cor de fundo vai ser a mesma que no primeiro piso. E as pedras de lado tem um subtom de castanho um bocado mais escuro que a cor do edifício para dar contraste e tem *stroke* a branco e 0,5 pt. Além disso, basta pintar uma janela, pois selecionando as outras e com o auxílio da *Eyedropper Tool* as restantes janelas terão a mesma cor. E o resultado final deve ser semelhante ao seguinte



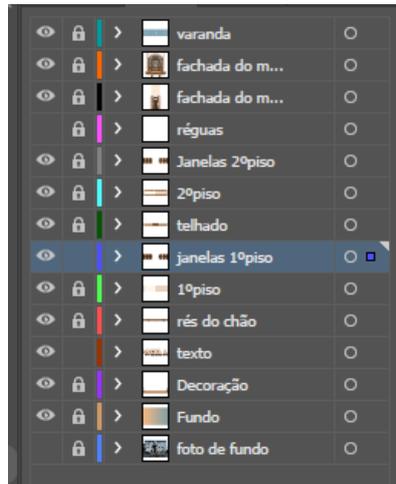
22. Passamos agora para a fachada do meio. As cores escolhidas são subtons de castanho. O vidro tem um subtom azul. Para dar efeito de profundidade pintamos e selecionamos o mesmo castanho que rodeia a porta e diminuimos a opacidade para 49%.



E o resultado final deve ser semelhante ao seguinte. Visto que a ideia é retratar metade da casa a receber luz do nascer do sol e do outro lado estar ainda um bocado de noite, então de um lado para o outro as cores vão mudando. Na direção do Sol vão ser subtons de castanhos mais claros, já a parte da “noite” vão ter subtons castanhos mais escuros.



23. Estando o edifício todo pintado passamos para o fundo. Pra isso criamos três *layers* novas. Uma de nome “fundo”, outra de “decoração” e uma última de nome “texto”.



25. Agora criamos a *layer* de nome “fundo”. Para o resultado final foi pensado dividir através do *Gradient* (180°) a cidade entre o nascer do dia e do outro lado ainda um bocado de noite.

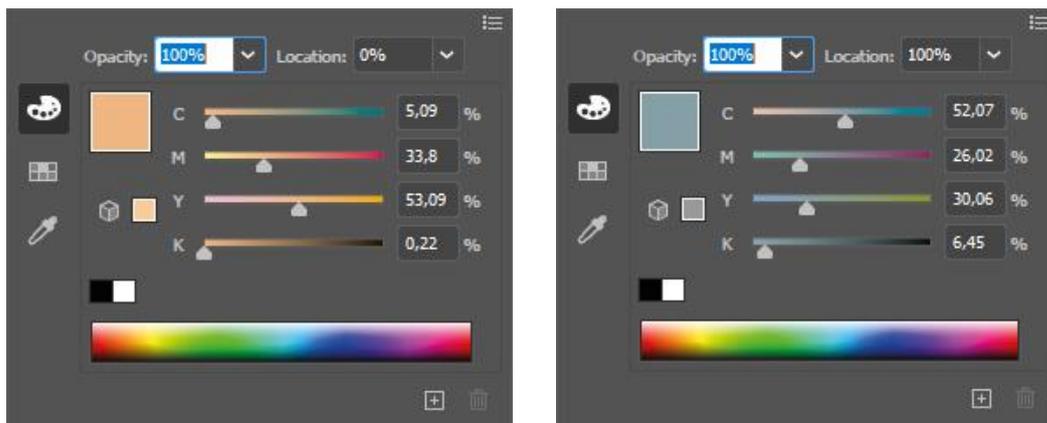
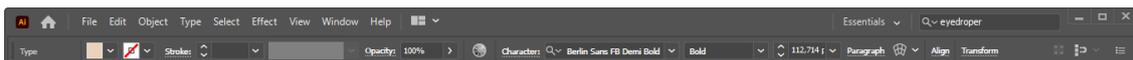


Figura 7. As cores do gradiente

24. A *layer* “texto” vai ter o nome da cidade de Vizela, isto é feito com a ferramenta *Text Tool*. O tipo de letra escolhido foi *Berlin Sans FB Demi Bold*. Para criar uma sombra basta selecionarmos a palavra e com o auxílio do **Alt** pomos no local mais correto para criar essa ilusão.





25. Por fim. Criamos duas lâmpadas como decorações. Estas foram pintadas com os subtons azul (na parte de baixo) e subtons de castanho na lâmpada em si. Do lado em que está ainda um bocado de noite a lâmpada conta com um sombra para imitar os reflexos da luz, este tem uma cor pertencente ao tom castanho e tem opacidade de 22%. A lâmpada que está dentro foi desenhada com base noutra imagem (fig.8 - anexo 1). Além disso, também na parte da “noite” temos que desenhar estrelas. Para isso, utiliza-se a Pen Tool e desenhamos um triângulo e estando selecionado e com o alt colocamos outro triângulo um no centro do que foi feito anteriormente. Após isso estar feito, selecionamos os dois triângulos com o auxílio do **Shift** e depois disso fazemos *pathfinder* com *shape mode Unite*. O fill é de cor branca.

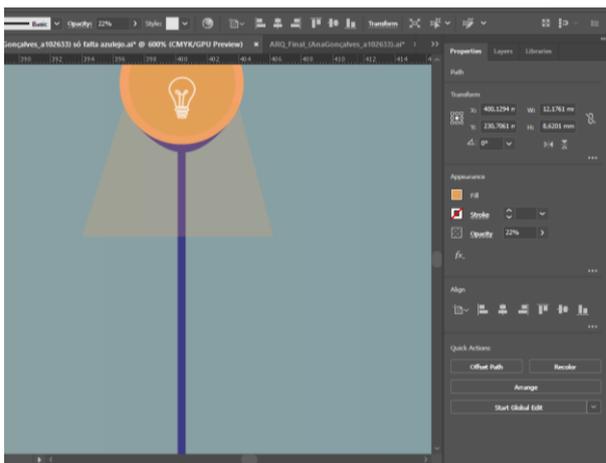
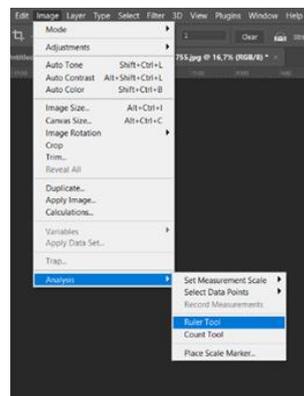


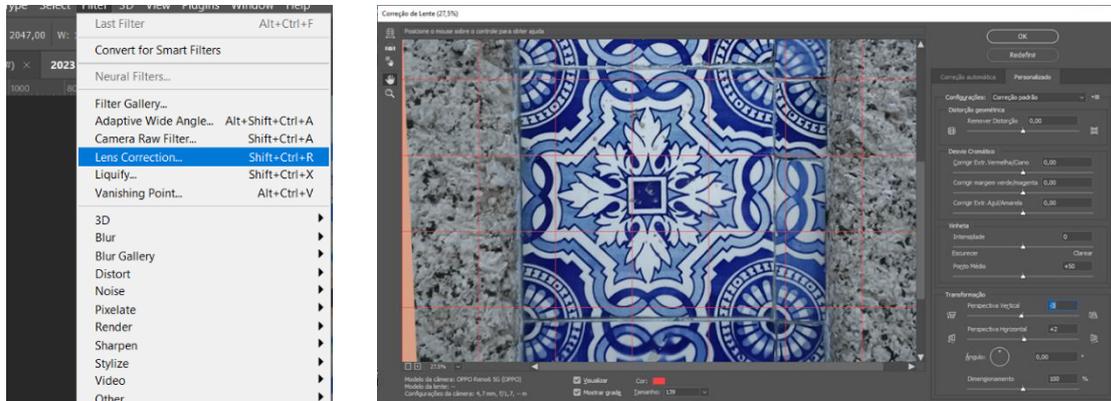
Figura 8. Lâmpada que serviu de molde

23. Agora passamos para a parte do azulejo. Abrimos a foto no *Adobe Photoshop*, e fazemos **Image»Analysis»Ruler Tool**. Traçamos uma reta sobre um dos lados horizontais do azulejo.

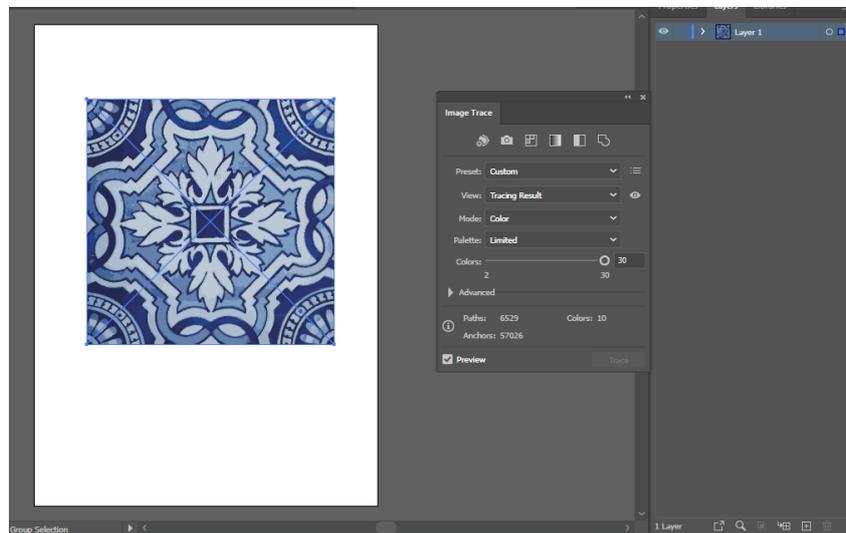


24. Após este passo, fazemos **Image » Image Rotation» Arbitrary**. Deste modo, a foto irá autocorrigir-se horizontalmente.

25. Para corrigir a imagem verticalmente clicamos em **Filter»Lens Correction**.



26. De seguida, ativamos a **preview**, as grades, mudamos a cor e entramos no modo **costum**, alterando os valores verticais e horizontais. O trabalho no *Photoshop* está terminado, fazemos **File» Export Quick as PNG**. Já no *Adobe Illustrator* fazemos **File»Place** e abrimos o documento. De seguida, **Window»Image Trace** e diminuímos o número de cores, de modo a diminuir também os pontos âncora. Logo de seguida, **Object»Expand**.



27. Posteriormente, **Object»Path»Simplify** de modo a simplificar a imagem vetorial. Depois desta fase temos de fazer alguns ajustes. Fazemos **Ungroup** para eliminar vetores a mais. Mudamos a cor do azulejo consoante o que consideramos melhor com os tons do edifício.

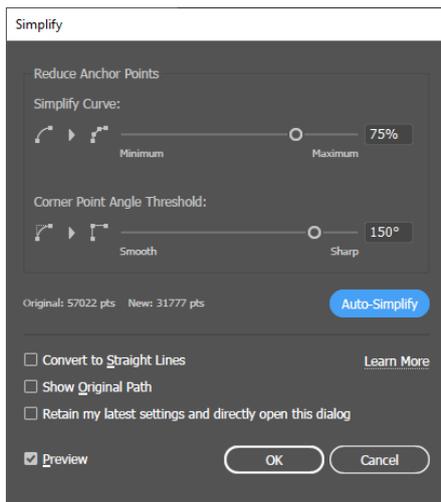
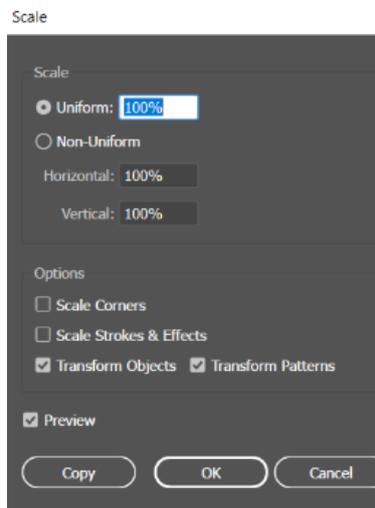


Figura 9. Resultado das alterações

28. Após essa etapa, cria-se um padrão unindo quatro azulejos. Arrasta-se o azulejo para a janela de *Symbols* e guarda-se como símbolo, também na biblioteca, para que se consiga utilizar o símbolo noutros projetos. Também se pode guardar em *Swatches* para ser um padrão.

29. Agora regressamos de novo ao ficheiro do prédio e colocamos os azulejos onde quisermos, e pinta-se com o azulejo. De seguida, apenas será preciso fazer: botão do lado direito do rato»*Transform*»*Scale*, selecionar apenas *Transform Patterns* e ir diminuindo a gosto.



30. Aplica-se o azulejo ao projeto como representado na seguinte imagem.



31. Tendo tudo feito e com *layers* devidamente estabelecidas, temos que ter em atenção a sua organização para que tudo seja visível.

Problemas encontrados e como foram superados

Ao longo da realização deste trabalho foram surgindo algumas dúvidas em como executar de forma correta alguns passos, entre essas dificuldades está: a colocação das sombras de forma coerente na imagem toda, a escolha de cores que combinassem mais e a resolução do azulejo, visto que só à segunda tentativa que consegui trabalhar com o azulejo. Os problemas foram superados por intermédio da pesquisa que realizei no *site* referido e também pela *Blackboard*. No processo da realização do azulejo recorri ao vídeo na *Blackboard* que foi fornecida na aula nº5 – Azulejo Vetorial, pelo professor.

Links consultados:

<https://color.adobe.com/pt/create/color-wheel>

Link do Anexo 1:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fbr.pinterest.com%2Fjullyynv004%2FImagem%2F&psig=AOvVaw0ryxGg7GRKav5FVpfoTKfL&ust=1699741446083000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjRxqFwoTCPjEq7q8uoIDFQAAAAAdAAAAABAE>