Illustrator CS3 ou superior

# Crie um lettering 3D isométrico

O designer **Steven Bonner** mostra as possibilidades de um grid isométrico criando uma fonte customizada tridimensional

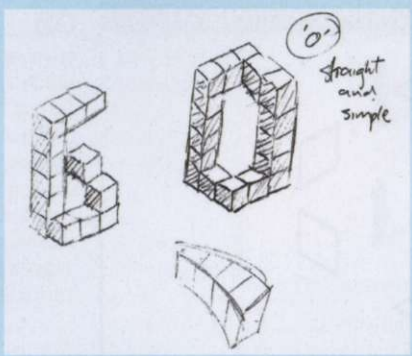
**Letras isométricas em 3D são perfeitas para valorizar a estrutura de uma fonte display.** Descobri isso recentemente, durante a realização de um projeto para uma revista, que foi usado em uma reportagem sobre arquitetura contemporânea. Neste tutorial, irei explorar mais esse conceito, guiando você pelo processo de construção de um grid, que será a base de um design tipográfico. Depois, ensinarei como desenhar, colorir e iluminar suas letras para criar uma cena arquitetônica 3D. Quando aprender o básico da técnica, poderá usá-la para criar rapidamente peças únicas ou padrões de repetição intrincados.

**Steven Bonner**
Steven é designer e ilustrador multidisplinar. Já trabalhou para clientes como Harper Collins, Cadbury e Diesel. Seu amor por tipografia fica evidente em muitos de seus projetos. www.stevenbonner.com

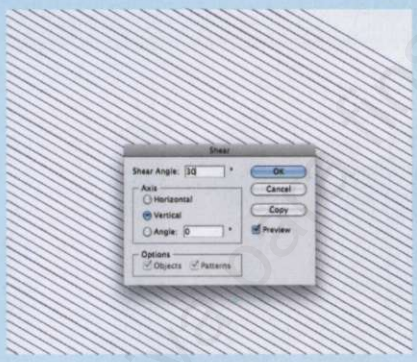
**Na internet**
O arquivo grid.zip, necessário para este tutorial, pode ser encontrado no site da *Computer Arts*

**Tempo necessário**
2-3 horas

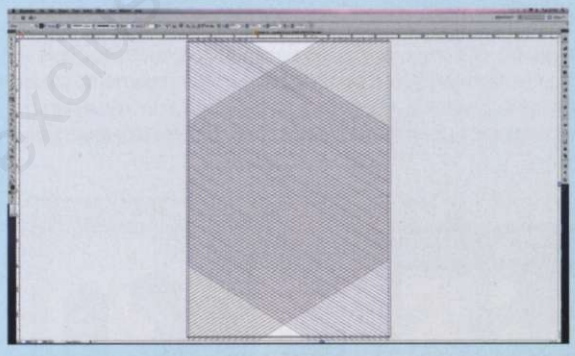
**Habilidades**
- Criar um grid isométrico
- Identificar uma fonte de luz para criar um efeito 3D
- Usar cores e transparência para mostrar profundidade



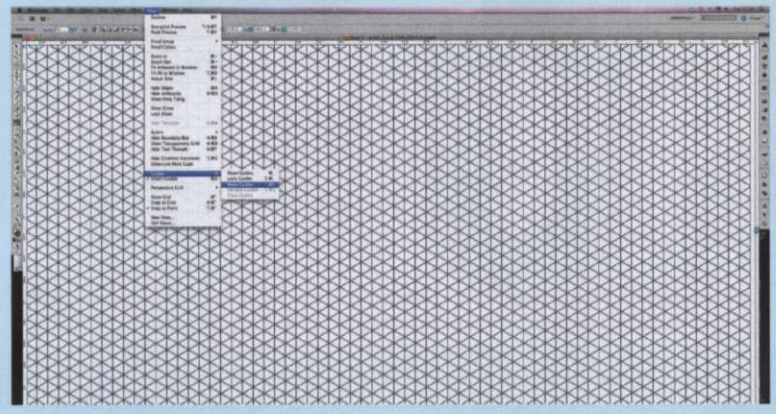

**01** Não vá direto para o Illustrator. Trabalhar com um grid isométrico requer precisão, mas você definirá seu objetivo final mais rápido se esboçar algumas ideias a lápis. Na etapa de criação de caracteres, mostrarei todo o processo com apenas uma letra, pois é muito melhor que você faça seus próprios experimentos e crie designs tipográficos únicos.



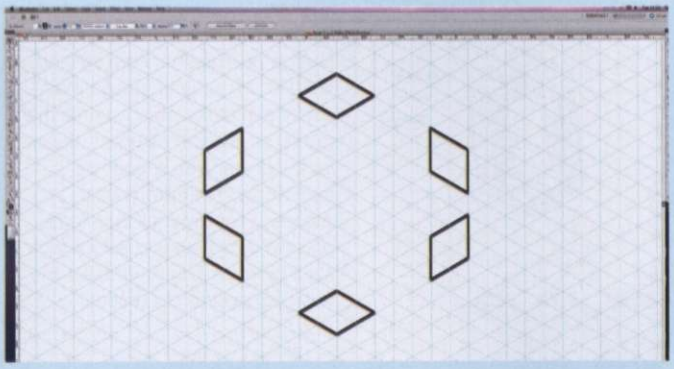

**02** Há várias maneiras de se fazer um grid isométrico, cada qual com suas vantagens. Para mim, o método a seguir é o mais simples: primeiro, use a ferramenta Line do Illustrator para desenhar uma linha horizontal que corte uma página por inteiro. Duplique-a várias vezes até ter uma boa quantidade. Depois, selecione todas as linhas e clique duas vezes no botão Shear, no painel Toolbox. Ajuste o ângulo para 30 graus e selecione Vertical em Axis.



**03** Copie e cole a cópia na frente (Ctrl/Cmd+F) e selecione a ferramenta Reflect. Segure Shift para manter as proporções e use o mouse para virar as linhas inclinadas.



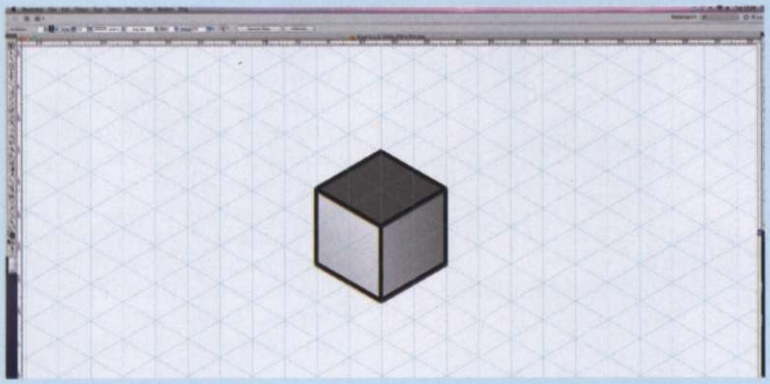
**04** Desenhe linhas verticais por cada intersecção até obter um padrão como o da imagem acima. Um jeito fácil de fazer isso é desenhar uma linha em uma das extremidades e usar a ferramenta Blend para preencher o resto do espaço. Feito isso, selecione tudo e converta todas as linhas para guias (Ctrl/Cmd+5), finalizando seu grid. →



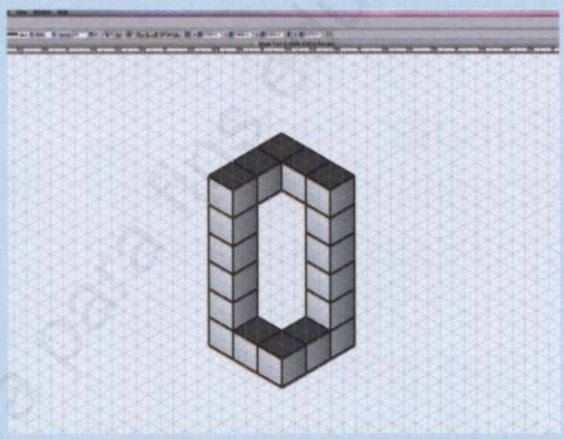
**05**___ Se já não fez isso, ative as Smart Guides (Ctrl/Cmd+U) e a opção Snap to Point (Ctrl/Cmd+Alt+"), posicionando tudo de forma precisa. Para criar as letras, você construirá uma série de cubos ao longo das linhas inclinadas. Desenhe cada lado do cubo separadamente, sem usar preenchimentos.

## Use Smart Guides

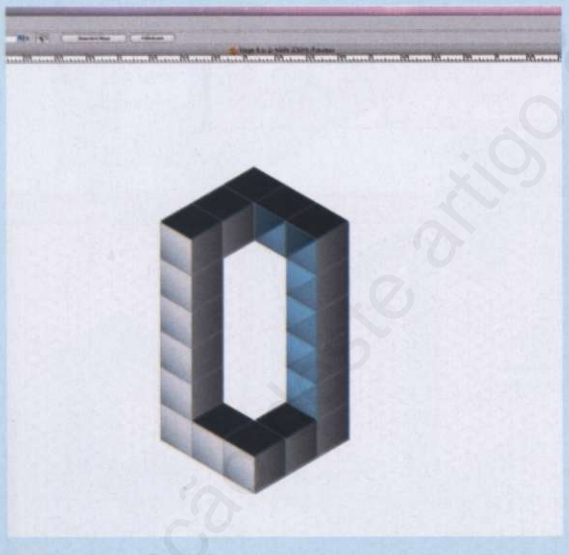
Sempre use Smart Guides quando for posicionar elementos de maneira precisa. Podem parecer chatas no começo, mas você verá que deixarão seu trabalho muito mais rápido.



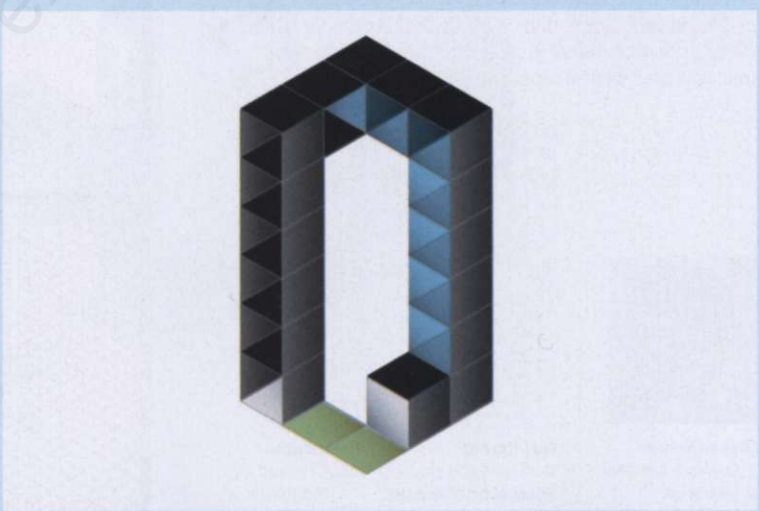
**06**___ Após desenhar todos os lados, junte-os para construir o primeiro cubo. Inclua as faces ocultas, pois você pode querer usá-las depois, dependendo do visual que deseja dar às letras. Nesta etapa, vale a pena aplicar um sombreamento básico para definir a fonte de luz. No meu caso, a fonte vem do canto superior esquerdo, o que deixa a face superior do meu cubo escura, a direita fica com um tom médio e a esquerda bem clara.



**07**___ Duplique seus cubos e comece a construir a primeira letra. Agora, as Smart Guides e a função Snap to Point serão muito úteis. Você verá que ter uma fonte de luz definida ajuda a visualizar as letras mais claramente.

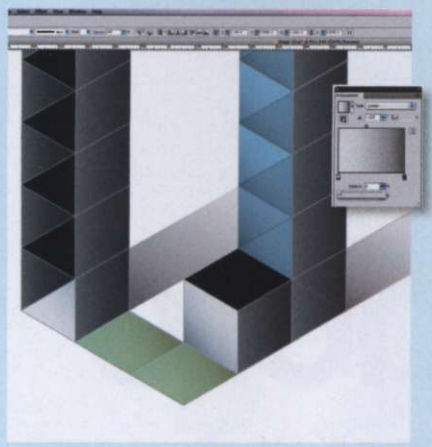


**08**___ Quando estiver satisfeito com o formato da sua letra, comece a adicionar as cores. Como o objetivo aqui não é criar algo perfeitamente realista, pode quebrar algumas regras para obter efeitos artísticos. Por exemplo, apliquei um gradiente de médio para claro em cada cubo para deixá-los mais interessantes, apesar de que, com essa fonte de luz, só poder haver um gradiente.

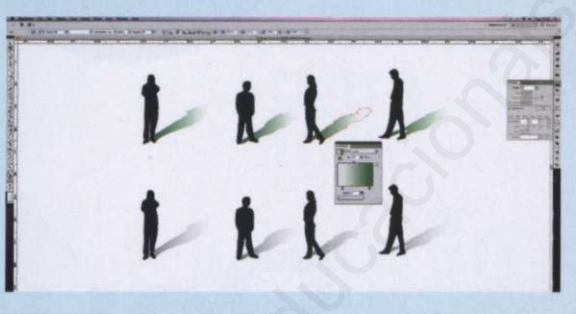


**09**___ Deixe as letras com mais cara de prédios. Para começar, remova algumas faces frontais para revelar o que há por trás delas. Pinte as faces traseiras de tons mais escuros, dando profundidade. Se quiser, adicione um gradiente azul e brinque com a opacidade na paleta Transparency, criando janelas. Adicione um gradiente verde aos planos inferiores para formar áreas de grama. Faça experimentos com cores e texturas para criar solo e asfalto, por exemplo. Minha grama ficou com cores uniformes, mas você pode adicionar textura com efeitos como Film Grain.

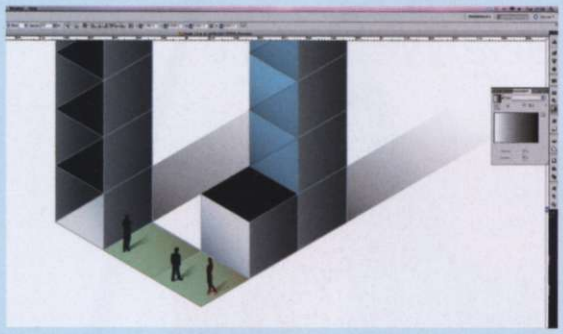
Apresentação deste artigo é exclusiva para fins educacionais.



**10** Ao terminar de construir sua letra, desenhe algumas sombras seguindo o grid inclinado, indicando a altura das estruturas. Ao fazer as sombras, use diferentes opacidades para criar o efeito de esmaecimento, em vez de deixar que elas simplesmente fiquem brancas. Assim, obterá um visual mais natural e poderá inserir cores de fundo sem problemas. Lembre-se de que as sombras não são pretas, mas sim de tons mais escuros da cor do objeto que as origina. Se a sua grama projeta uma sombra, por exemplo, ela deve ser verde-escura.

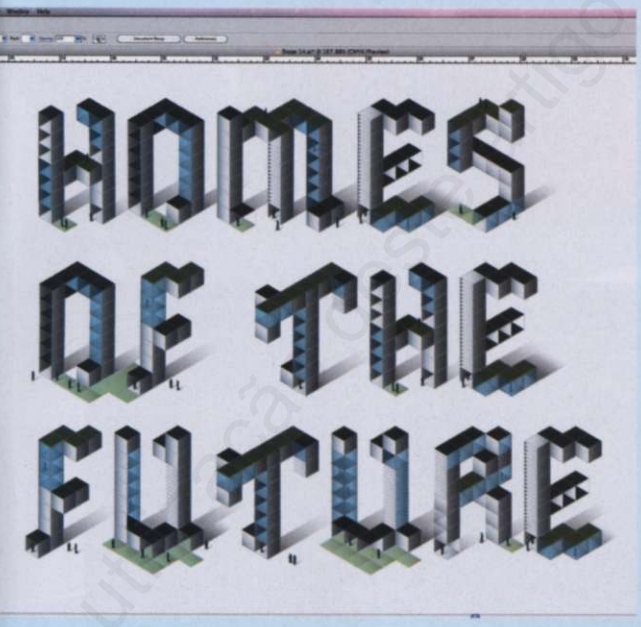


**11** Para dar um senso de escala às letras, será preciso inserir outro elemento próximo a elas. Como estou trabalhando com prédios, faz sentido colocar pessoas na composição. Desenhe silhuetas simples, com sombras adequadas, no grid que criou.

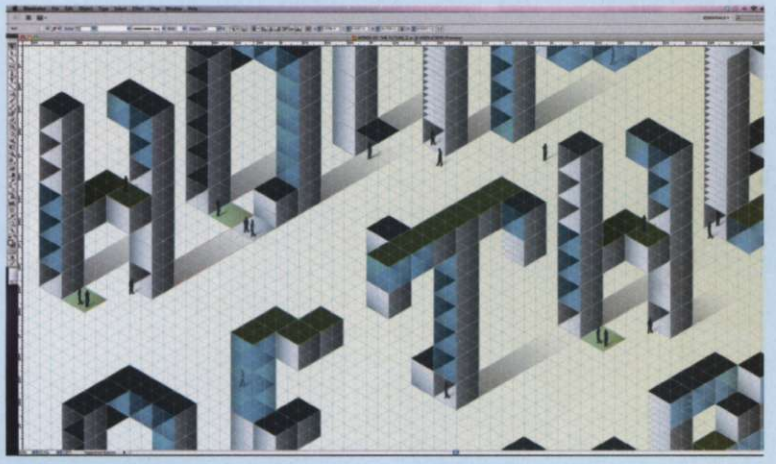


**12** Quando tiver um pequeno conjunto de pessoinhas, comece a adicioná-las à sua cena. Novamente, preste atenção nas cores das sombras, posicionando-as em locais interessantes, como dentro de janelas.

**13** Trabalhe nas outras letras. Procure criar composições interessantes, e veja se há maneiras diferentes de representar a mesma letra para criar uma peça variada. Se quiser, adicione um gramado grande, por exemplo. Use os elementos que desejar, contanto que não interfiram na legibilidade.




**14** Após desenhar todas as letras, forme as palavras que quiser e veja como os caracteres ficam juntos. Agora é a hora de encontrar aquela letra que não fica muito bem na sequência e de fazer os ajustes que julgar necessário.



**15** Por fim, pense na composição geral da imagem. Quero explorar mais o estilo isométrico, por isso posicionei as letras seguindo os ângulos do grid. Isso dá uma perspectiva falsa bacana para a peça. Faça experimentos e posicione as palavras como quiser, até encontrar o que funciona melhor para você. A última coisa que fiz foi adicionar um gradiente ao fundo para acentuar a peça e dar uma base mais sólida à composição. Também apliquei um pouco de Film Grain para ressaltar o visual retrô futurista.

A utilização deste artigo é exclusiva para fins educacionais.

A utilização desta obra é exclusiva para fins educacionais.

Fonte: Computer Arts Brasil, São Paulo, ano 4, n. 48, p. 94-97, ago. 2011.