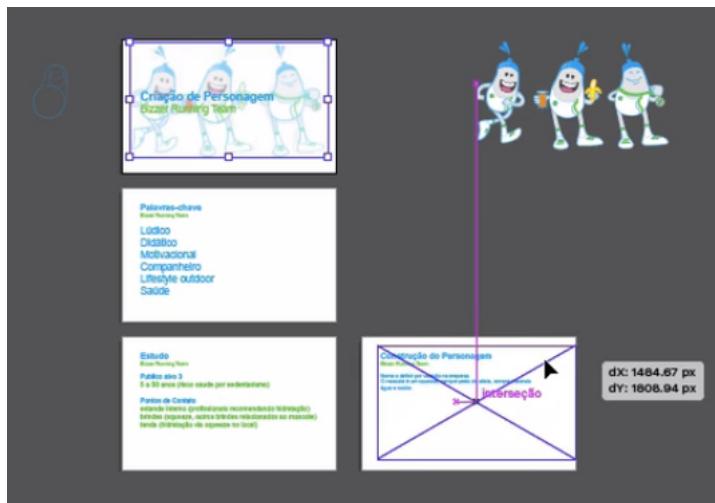


02

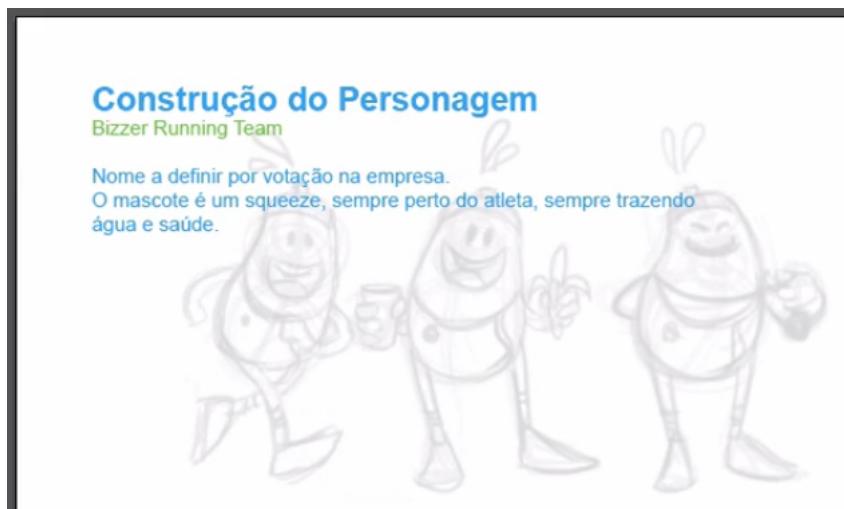
Histórico de imagens

Transcrição

Para incrementar o slide de construção do personagem, pegaremos o nosso rascunho, que está na Camada 1 do primeiro slide.

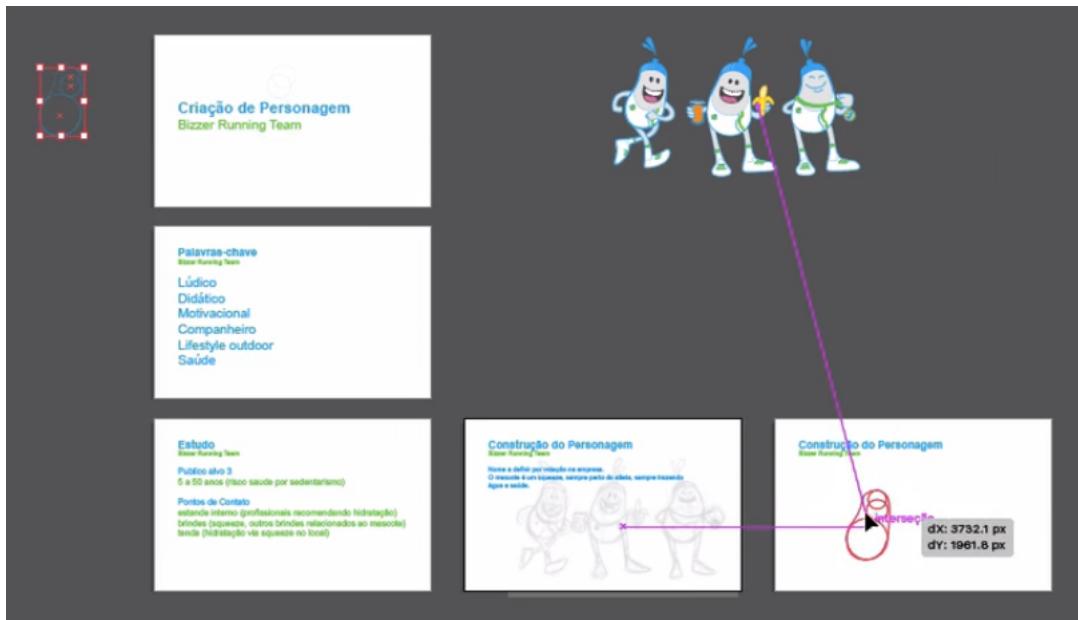


Enviaremos essa camada para trás da camada do texto.

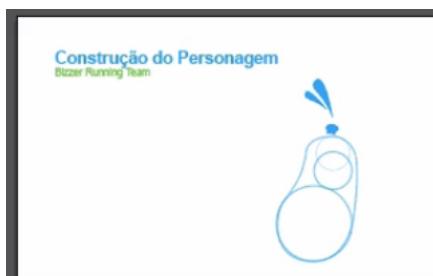


Se achar necessário, pode-se inserir outras etapas do esboço nesse slide. Passaremos para o slide seguinte, que também será de construção do personagem. Como antes, copiaremos o título do slide anterior.

Para esse slide, aproveitaremos o esboço que ficou de lado durante a elaboração do personagem.



Acrescentaremos nele a válvula e as gotas, copiadas de uma das poses.



Colocaremos também a foto de um squeeze. É sempre bom usar imagens que não nos gerem problemas, com marcas ou direitos autorais. Usaremos uma imagem do nosso moodboard.



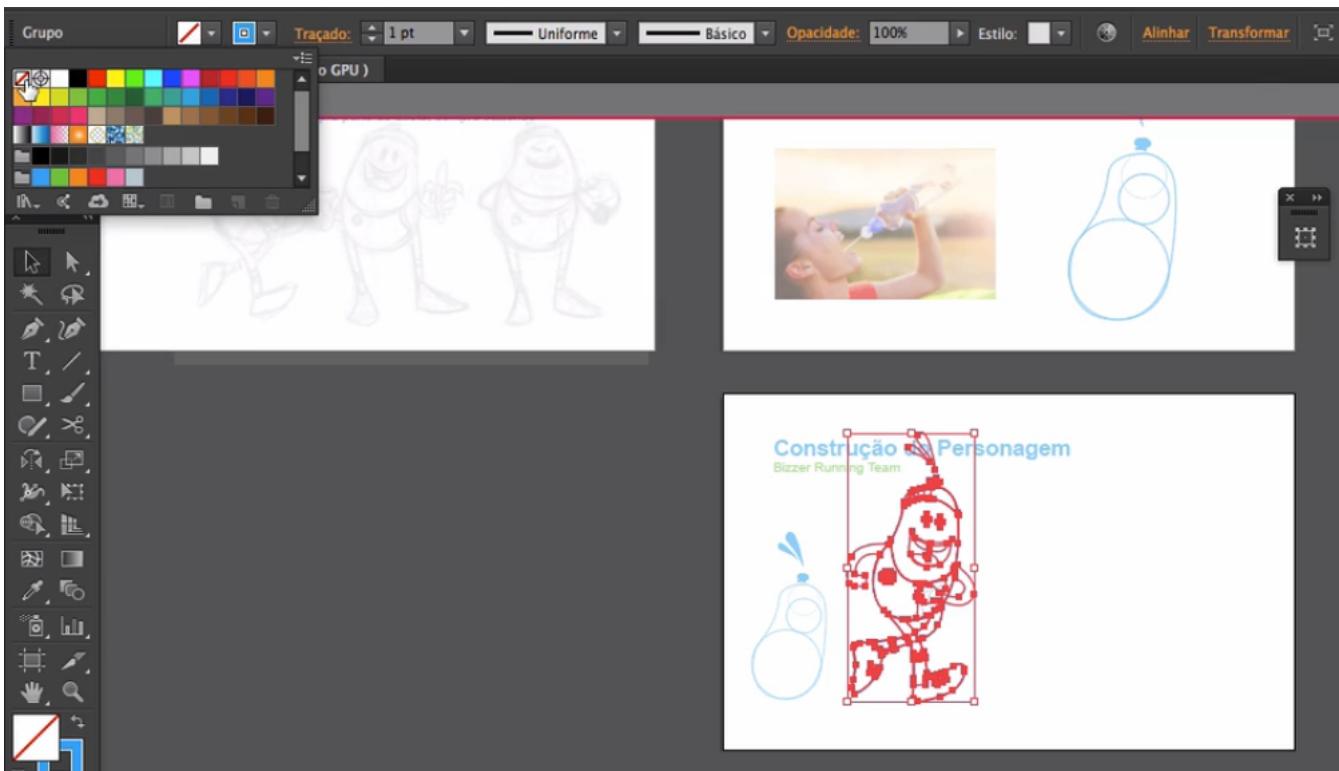
Não precisamos das coisas que estão escritas, então as tiraremos usando uma máscara de recorte.



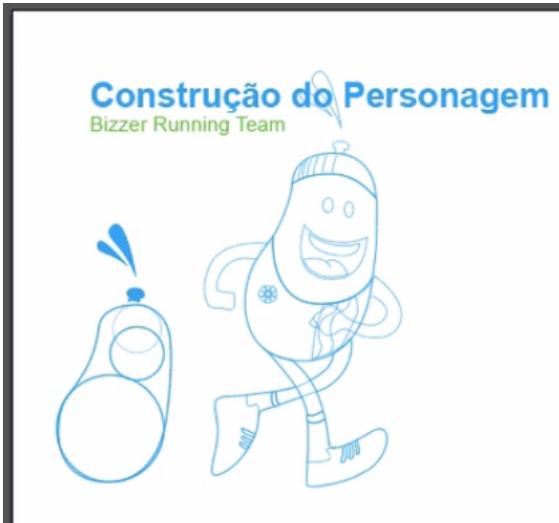
Aqui já temos o conceito básico do personagem. Faremos mais uma prancheta para mostrar a evolução desse conceito. Assim, copiaremos o título e a estrutura que estão no slide anterior, e uma das poses prontas do mascote.



Dessa pose mostraremos apenas o traçado. Para isso, a selecionaremos e no menu superior definiremos o traçado como azul, com 1 de espessura e sem preenchimento.



A evolução do personagem já fica visível, com a construção de sua grade. Para o traçado dessa pose não ficar muito fino, definiremos sua espessura como 1.5 pt .



E diminuiremos um pouco a opacidade das duas figuras.



Podemos acrescentar uma das poses prontas do mascote. Assim, o personagem é apresentado aos poucos.



Por último, colocaremos a última prancheta com as três poses finalizadas. Elas mostraram que o personagem pode variar e que não o fizemos apenas de um jeito.



Salvaremos esse arquivo como `apresentação.ai`.

Antes de fechar o PDF para enviar para o cliente, vamos dar uma olhada se algo está faltando.



Não colocamos o nome de quem fez a apresentação. Isso é essencial, então acrescentaremos agora.



Note que ficou sobrando um esboço.

Criação de Personagem

Bizzer Running Team

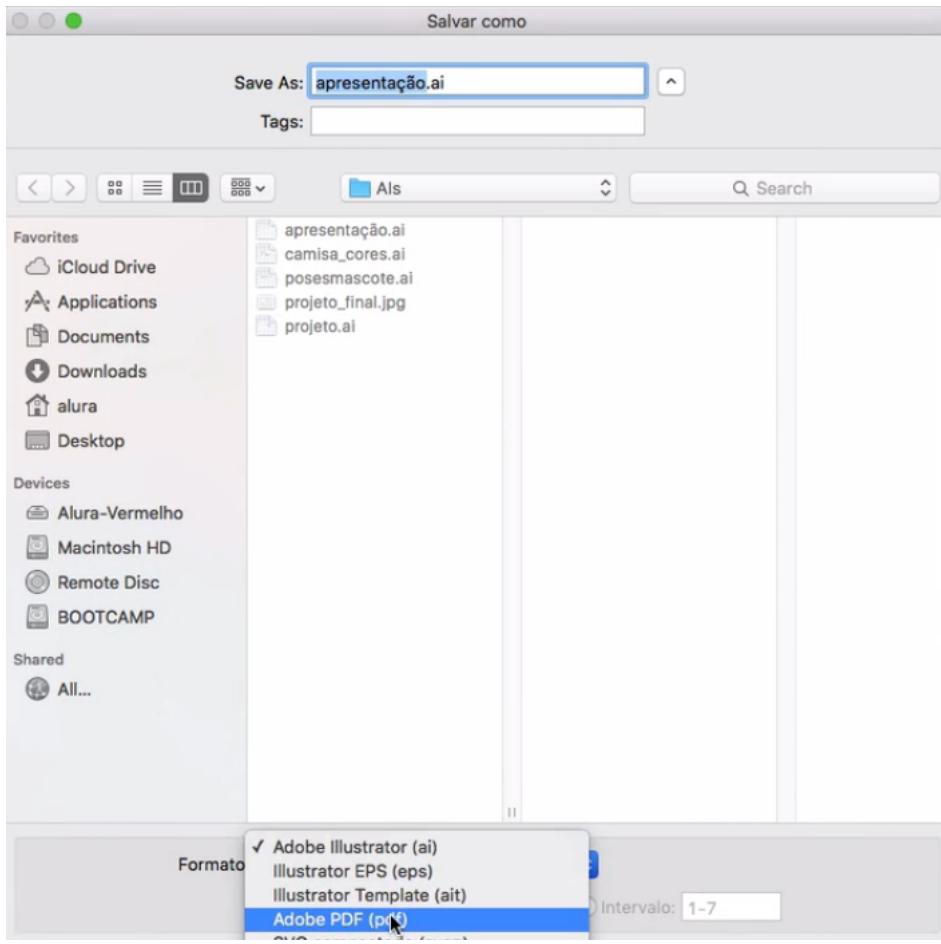
Vamos colocá-lo no histórico do personagem, com um pouco menos de opacidade.

Construção do Personagem

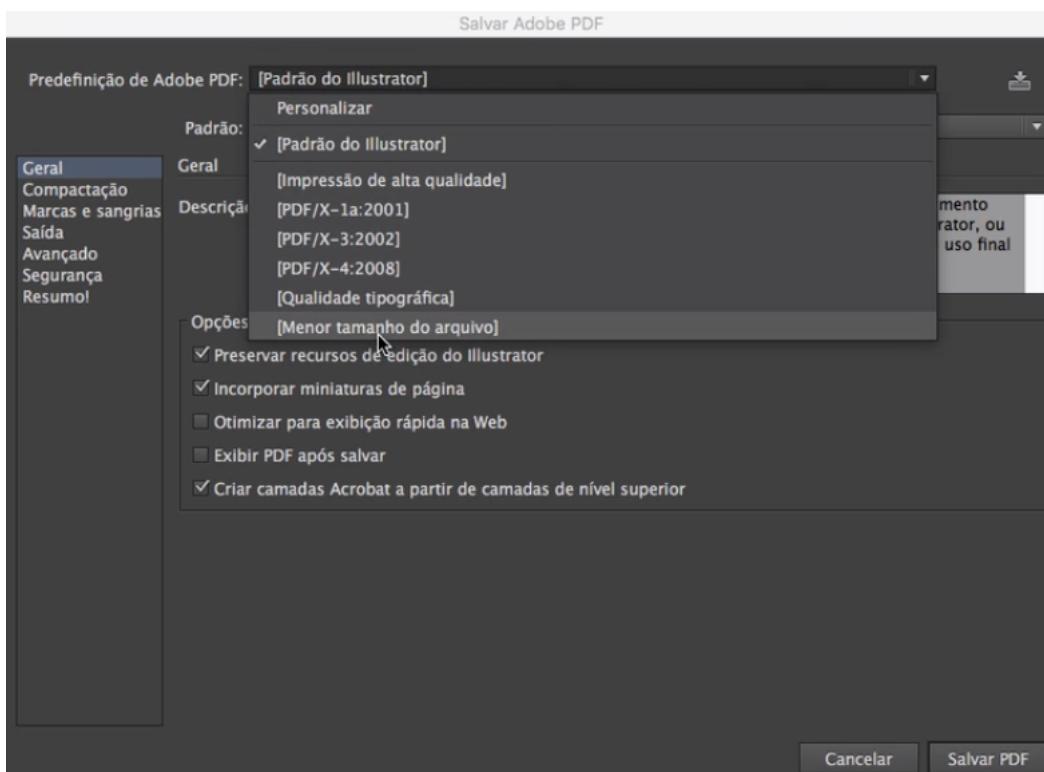
Bizzer Running Team



Agora podemos fechar o PDF. Basta clicar em `Salvar como...` e selecionar o formato desejado.



O programa abrirá a seguinte janela de configurações. Como este é um material para web, não precisa de uma qualidade tão alta. Optaremos por [Menor tamanho do arquivo], e o programa salvará o arquivo com 72 dpi.



Para o campo **Padrão**, optaremos por **Nenhum** justamente porque não iremos imprimir. E já podemos salvar o PDF.

Vamos ver como ficou?