

03

## Buscando os elementos necessários para o nosso vídeo

### Transcrição

Nesta aula simularemos a produção de um vídeo comercial para internet, e estamos na fase em que recebemos o roteiro do nosso cliente, o qual enviamos à produtora de áudio, que por sua vez já nos retornou o arquivo. Foi disponibilizado o áudio base para trabalharmos, bem como o roteiro do comercial.

No roteiro, estão as informações necessárias para estes vídeos. Sua primeira linha é "Você precisa se aprimorar profissionalmente para achar um lugar no mercado de trabalho?", então vamos consultar o [Pond5](https://www.pond5.com/pt/) (<https://www.pond5.com/pt/>), banco de imagens, áudios e vídeos.

Sabemos que a Alura, nossa cliente, é uma empresa de tecnologia, sendo assim podemos procurar algo como uma pessoa programando, digitando "programming" no campo de busca. Escolheremos uma das opções exibidas, com duas pessoas olhando uma tela de computador e conversando, e a baixaremos optando por "Download a preview".

Uma das vantagens de se trabalhar com banco de imagens é que, por virem com a marca d'água, podemos baixá-las gratuitamente. Então, enviamos o *preview* para o cliente, e compramos a imagem apenas após a sua aprovação. Caso a imagem não seja aprovada, podemos escolher outra sem prejuízo financeiro.

Vamos criar uma pasta junto às demais referentes ao projeto, e nomeá-la de "Imagens". Consultando novamente o roteiro, desta vez precisaremos do logo da Alura, que buscaremos no Google. Baixaremos a que tiver uma boa resolução, e salvaremos na mesma pasta da imagem anterior.

O roteiro cita linguagens de programação, e podemos buscar pelos logos de Java, Python, Ruby, HTML, JS, CSS, Illustrator e Photoshop, em formato `.png` — por virem com canal alfa, isto é, sem fundo, sem que haja necessidade de recortá-las, por exemplo — e tamanho grande. Vamos renomear e padronizar os arquivos por motivos de organização, porém, aqueles que forem baixados do banco de imagens precisam ser mantidos para que possamos encontrá-los facilmente depois, caso seja necessário comprá-los.

O logotipo da Alura está em **vetor**, um tipo de arquivo oposto ao **bitmap**, pois se o estendermos, ele não ficará todo pixelado, nem perderá sua qualidade. Vamos abrir o vetor no Illustrator e, como sabemos que trabalharemos com vídeo, criaremos um arquivo em tamanho `HDTV 1080`, a ser denominado "Logo Alura". Selecionaremos todo o logo, copiaremos com o atalho "Ctrl + C", e colaremos com "Ctrl + V" no novo arquivo.

Aumentaremos o logo para que ela ocupe todo o espaço do arquivo novo, dentro dos limites das margens pré-configuradas. Em seguida, clicaremos em "File > Export..." e salvaremos o arquivo em `.png` clicando no botão "Export". Feito isso, podemos fechar o programa e deletar o arquivo antigo.

A última frase do roteiro é "Acesse agora [www.alura.com.br](http://www.alura.com.br)" (<http://www.alura.com.br>), portanto seria interessante usarmos um *print* do site da Alura, que renomearemos de acordo com a padronização adotada anteriormente, e que será salvo na pasta junto com as demais imagens com que trabalharemos.

Já temos todos os materiais necessários para a produção de nosso vídeo! A seguir, começaremos nosso projeto no After Effects criando uma composição e incluindo o áudio no local correto e a imagem que baixamos, e animando o logotipo do cliente. Vamos lá?

