

03

## Mantendo as áreas negativas

Apesar de já termos uma silhueta definida, durante o desenvolvimento do personagem nós iremos adicionar detalhes nas roupas e na mochila. Estes elementos podem alterar levemente os detalhes do contorno do personagem, por isso, é importante mantermos as áreas vazias, pois são elas que nos fazem ter a facilidade de compreensão do personagem pela sua silhueta. Como exemplo temos estas áreas vazias ou “negativas” entre as pernas, e a faca entre a cabeça e o escudo.