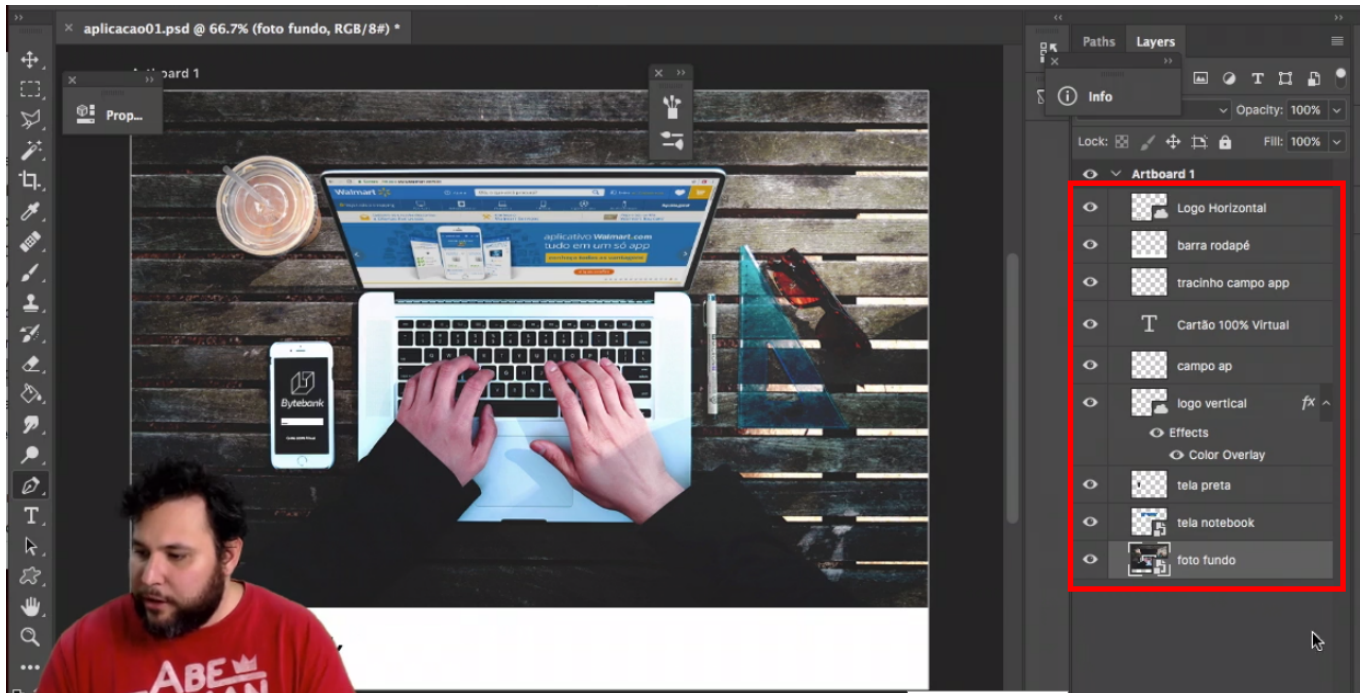


03

Aplicação

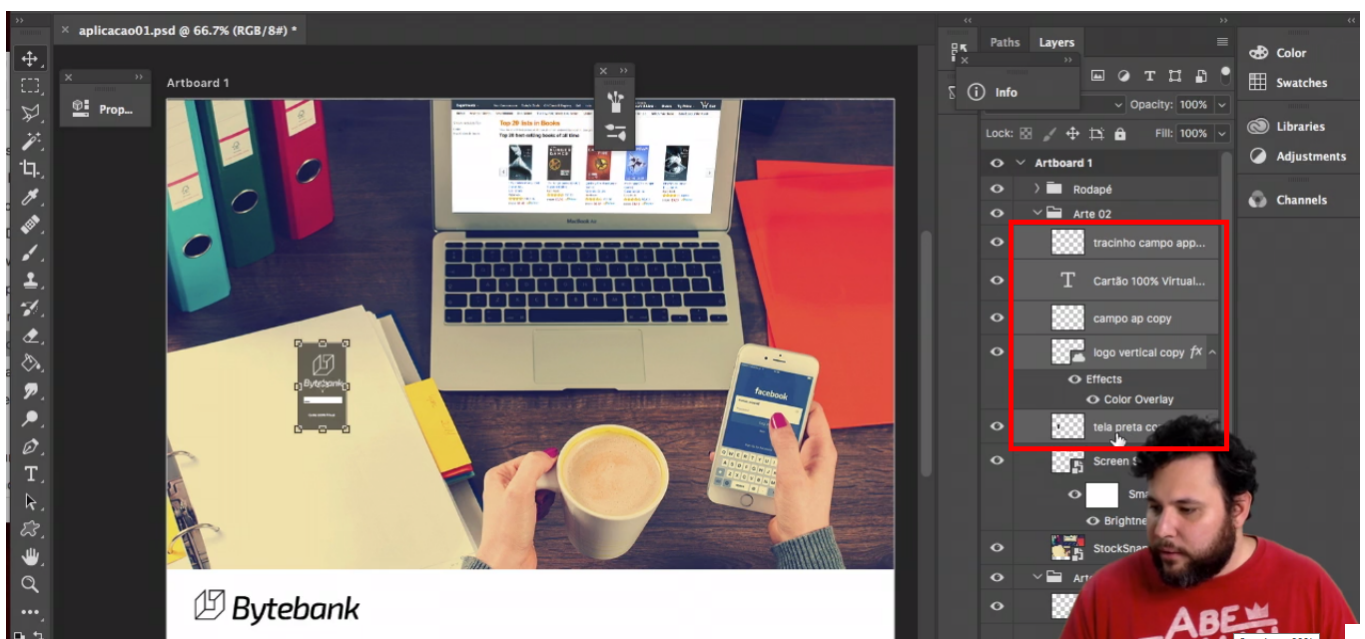
Transcrição

Para fazermos a segunda aplicação do logo, podemos usar o mesmo arquivo anterior, renomeando as camadas e deixando-as mais organizadas.

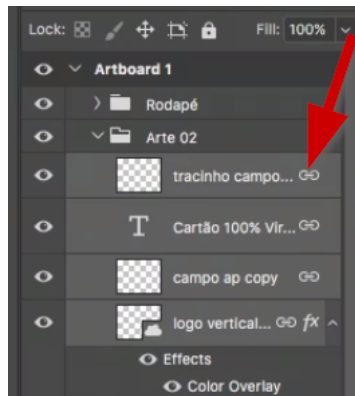


Podemos melhorar a organização ainda mais, criando uma pasta para rodapé e Arte 01. Na primeira pasta guardaremos o logo e a barra branca, enquanto os demais arquivos ficarão em Arte 01.

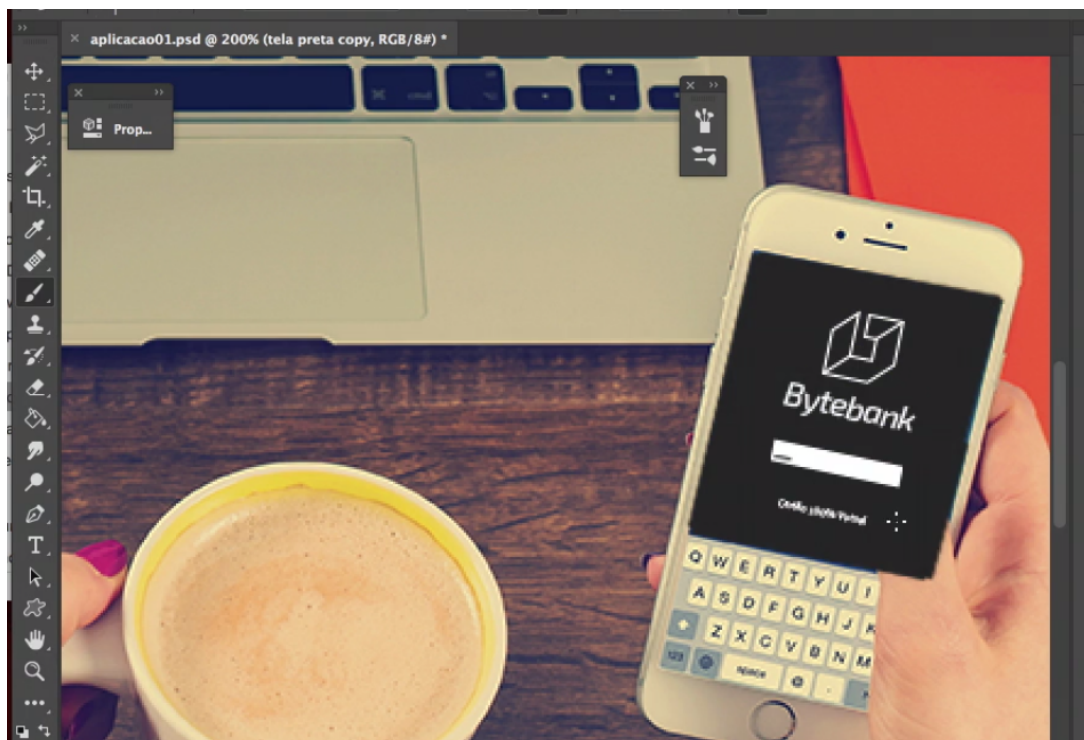
Criaremos outra pasta chamada Arte 02, em que guardaremos um novo arquivo usando outra imagem do banco. Nela, adicionaremos a página da Amazon no notebook, enquanto no celular terá o aplicativo do Bytebank. Para a sobreposição da tela do aplicativo, podemos aproveitar as camadas criadas na imagem anterior, duplicando-as e guardando todos os novos arquivos na pasta Arte 02. Depois, selecionaremos aquelas relacionadas à edição da tela do celular.



Em seguida, selecionaremos "Link Layers", para os arquivos ficarem com um ícone de "corrente" ao lado dos seus nomes, o que nos sinaliza que eles estarão sempre juntos, não importa o que for feito com eles.



Para trabalharmos com a opção "Distort" do "Transform", teremos que deslinkar as imagens. Com a opção habilitada, vamos adicionar a imagem da tela sobre o celular:



Temos um problema: o dedo polegar da moça não pôde ser visualizado porque a tela cobre. Para resolver isso selecionaremos a ferramenta "Pen Tool", com a qual criaremos âncoras que irão demarcar o dedo. Se você quiser controlar apenas em uma das hastes da âncora, basta usar o "Alt".



Clicando com o botão direito do mouse, selecionaremos a opção "Make Selection", e o polegar ficará selecionado. Em seguida escolheremos a camada do arquivo tela preta copy, e pressionamos a tecla de delete. Assim, o dedo será visualizado. Temos que apagar também as partes de campo e texto - que teremos que rasterizar. Com a ferramenta "Paint brush", selecionaremos a camada da tela preta e, com o conta gotas, clicaremos na cor de fundo. Agora podemos cuidar dos detalhes do dedo, também utilizando a ferramenta "Eraser" e apagando a imagem de fundo que sobrepõe o dedo.

Temos uma segunda opção de aplicação do logo, e vou fazer uma terceira. Depois, finalizaremos criando uma tela única com todas as aplicações do logo, feitas no Illustrator. Feito isto, partiremos para a apresentação ao cliente.