

Análise das opções

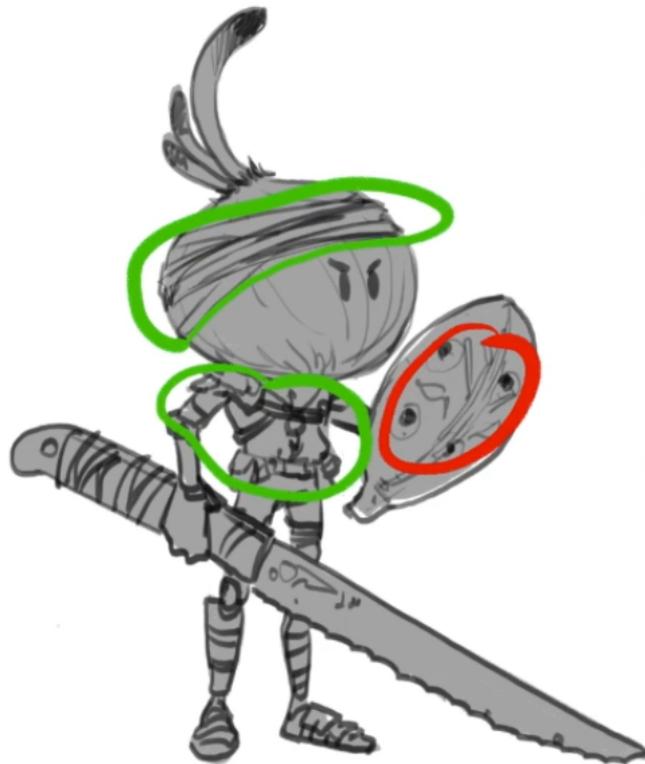
Transcrição

Criamos uma série de variantes do personagem, e nesta aula definiremos os elementos que funcionam e os que não funcionam para uso.

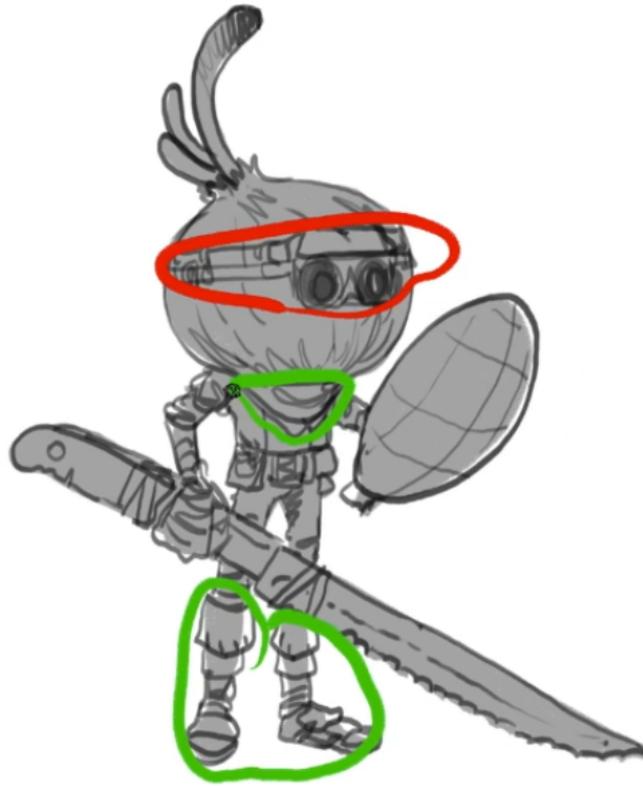
Na primeira variação, uma característica interessante é a faixa na cabeça, que ao passo que reforça a ideia de batalhas já passadas, traz uma característica de fragilidade e ao mesmo tempo de resistência.

A vestimenta também funciona, várias tiras de tecido e elementos meio soltos que condizem com a estética pós-apocalíptica segundo as referências que utilizamos.

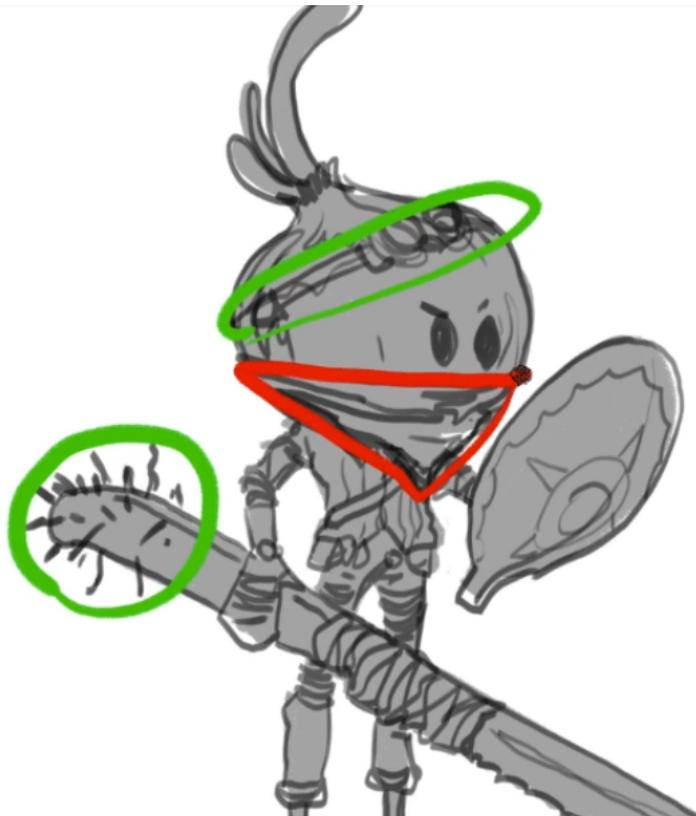
O escudo não está interessante, os furtos que desenhamos fazem sentido para criar as tiras que prendem o objeto ao braço do personagem, mas esteticamente não está agradável.



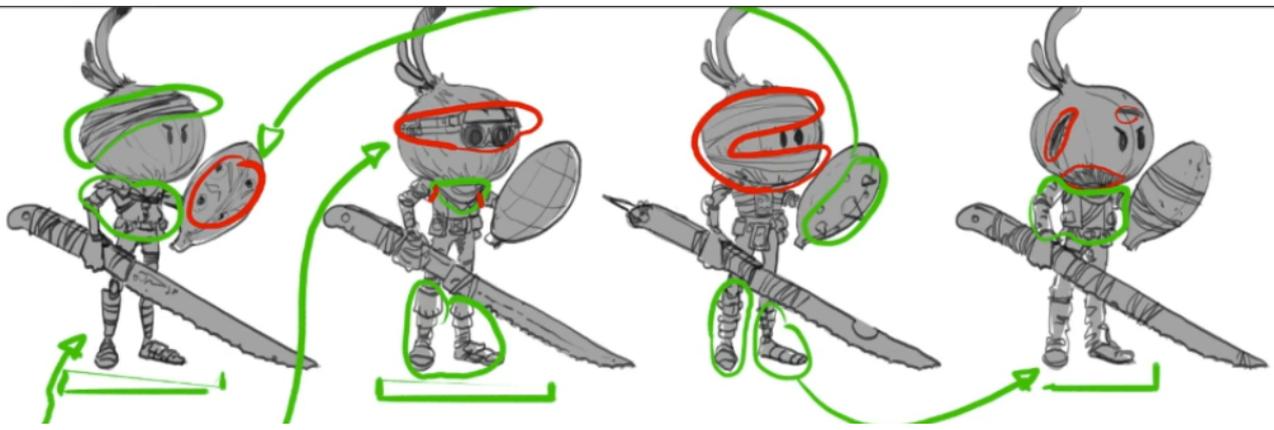
Em outra versão desenhamos um óculos, mas que não funcionaram para o aspecto geral do personagem. Em contraponto, as botas ficaram interessantes, assim como o lenço no pescoço.



Em outra versão colocamos o óculos mais para cima da cabeça, o que ficou mais harmonioso. Há também a variação na arma, com alguns espetos na ponta. Já o lenço no rosto não ficou bom, pois esconde o formato da cabeça, que nos ajuda a compreender o formato da cebola.



É importante fazermos várias opções para depois conseguirmos escolher os melhores componentes de cada uma delas, e então chegaremos a três opções que são o estágio de apresentação para o cliente.



Com base nas escolhas que fizemos, criaremos três versões finais mais detalhadas com a união dos elementos que selecionamos.