

01

Personagem final

Transcrição

[00:00] Nosso personagem já está pronto para ser usado. Nós já podemos colocá-lo no cenário do nosso game, dessa maneira que ele está e é o que vou fazer agora.

[00:13] Eu selecionei ele aqui e vou duplicar esse grupo lá no meu arquivo do cenário. Ele está imenso aqui, então, vou diminuir para encaixar na tela do tamanho que eu preciso que ele esteja.

[00:50] Aqui, é o nosso primeiro indício se o jogo vai funcionar ou não. Vocês vêem que esse personagem está se mesclando muito bem com esse ambiente em que ele está. Então, a ideia é que a gente sempre teste, sempre fique indo e voltando com as coisas, como estou dizendo para vocês o curso inteiro. Sempre encaixar na versão final para ver se funciona ou não.

[01:20] Acho que esse é um personagem que está funcionando muito bem. Ele tem bastante contraste com o fundo, tem bastante contraste com os outros elementos, se destaca em relação ao resto mas sem se destacar demais e assim ficar muito exagerado. Ele tem essas áreas de vinho, de vermelho que chamam atenção para ele e ao mesmo tempo, tem essas áreas mais esverdeadas que mesclam bem com o fundo e dão uma impressão de fundo do mar.

[01:58] Ele está se encaixando no tema, então, aqui já podemos dizer que o nosso personagem está fechado. Esse aqui é o designer final dele.

[02:02] É interessante nós vermos que quando diminuímos - peguei aquele personagem grandão e coloquei menorzinho -, não conseguimos enxergar nessa distância muito detalhamento. É por isso que não colocamos mais informações aqui no meio do corpo dele, de sei lá, um computadorzinho de bordo, botões, ou alguma coisa para enfeitar essa área central do personagem.

[02:26] Não iria dar leitura quando tivéssemos o personagem tão pequenininho quanto ele está nessa tela. Iria ficar tudo meio perdido e uma poluição visual naquela região, que não seria interessante. Então, simplifiquem ao máximo.

[02:45] Um exercício que eu sempre faço é tirar as coisas e ver se continua funcionando sem elas. Então, aqui por exemplo, eu poderia pegar esse personagem...

[02:58] Venho na camada de traço dele e poderia fazer o exercício de tirar essa textura e analisar como o personagem se comportaria sem ela - se ficaria bom ou não. A gente tira rapidinho aqui e já consegue analisar isso.

[03:29] Agora, analisando de longe, conseguimos interpretar a diferença de ter essa textura ou não. Eu posso voltar até o momento em que tínhamos essa textura e analisar qual é a melhor.

[03:57] Eu acho que sem a textura fica vazio demais, muito liso. Então, eu acho que por mais que de longe não conseguimos ver muito bem o que é, dá uma graça para o nosso personagem.

[04:11] Ao mesmo tempo, se colocássemos muita textura... Se colocássemos por exemplo essa textura aqui nessa região azul como eu tinha pensado em fazer, invadindo um pouquinho a armadura ali, o tronco do corpo, acho que ficaria poluído demais.

[04:28] É sempre interessante analisar como é que esse personagem está funcionando em relação a todo o resto do cenário, se ele tem contraste com os obstáculos, se nós conseguimos mesclá-lo com o cenário... É por isso que é tão importante encaixarmos esse personagem no cenário e darmos uma olhada.

[04:48] Se não der certo, se você achar que tem alguma coisa que possa melhorar, volta a mexer, volta a arrumar e sempre faz esse processo de vai e volta. Eu estou falando bastante disso, mas é porque é muito importante bater nessa tecla de criarmos o hábito de alterar e não ter medo de tentar coisas diferentes, porque é isso que um desenvolvedor visual faz.