

 01

introdução

Transcrição

[00:00] Oi, tudo bem? Eu sou o Rafa Nunes, ilustrador e desenvolvedor visual e estou aqui para apresentar para vocês a quarta parte da nossa carreira de cursos sobre a criação de um game no estilo endless runner - que é aquele estilo em que o personagem corre infinitamente até encontrar um obstáculo que o impeça de continuar.

[00:20] Esse game está sendo desenvolvido para plataformas móveis. A gente já começou a criá-lo alguns cursos atrás, com o curso de direção de arte no começo. E logo depois, nos cursos de cenário e no de objetos de cenário - que são as plataformas, os obstáculos e os objetos colecionáveis do nosso game, que estão todos nessa tela.

[00:46] Para quem ainda não viu nenhum desses cursos, eu recomendo que antes de vir para esse, pelo menos assista ao curso de direção de arte. Se não, vocês vão pegar a ideia toda no meio do caminho, porque já desenvolvemos bastante coisa e vai ser um pouquinho mais complicado de entender o que está acontecendo.

[01:08] Para quem já fez os outros cursos, sejam-bem vindos.

[01:14] Nós vamos fazer agora a criação de personagem desse game. Tanto do personagem jogador (o nosso protagonista), quanto do monstro que vai persegui-lo durante o jogo inteiro.

[01:25] Então, temos aqui a tela de jogo que criamos nos cursos anteriores e temos esses dois placeholders, esses dois objetos que simbolizam o nosso personagem jogador aqui, e o nosso monstro grandão aqui nesse espaço da tela.

[01:41] Também criamos durante o curso de direção de arte, esse direcionamento para o nosso design de personagem. Um briefing bem curtinho, mas para gente seguir durante esse curso de agora.

[01:58] Então, nós temos alguns elementos que separei, algumas referências, algumas imagens que achei interessantes, que são caminhos que queremos seguir.

[02:08] Algumas imagens de referência de trajes de mergulho - porque nosso personagem vai ser um mergulhador - e algumas coisas a não fazer também no nosso personagem.

[02:20] Esse vai ser o nosso guia para criar todos os elementos que vão chegar nesse personagem aqui, que é o que eu criei para ser o nosso personagem jogador do game.

[02:35] Nós vamos ver todo o processo de criação dele, desde a concepção e os rascunhos até a arte final. Espero que vocês gostem!

[02:46] Sejam bem-vindos! Qualquer dúvida, estou a disposição pelo site da Alura.