

02

Análise de briefing

Transcrição

[00:00] Vamos retomar o processo de criação do nosso endless runner, de onde terminamos no curso anterior.

[00:08] Foi nessa tela de mockup do game, com o que temos até agora, que são os cenários, as plataformas com os obstáculos e objetos colecionáveis, e dois mockups do personagem e do monstro que vai perseguir-lo.

[00:27] O nosso objetivo aqui no curso agora, é eliminarmos essas peças feias que temos aqui de placeholder, para colocar elementos de verdade que vão ser usados no game final (na versão finalizada do game).

[00:40] Para isso, tínhamos lá no primeiro curso de direção de arte, criado um briefing curto, bem rapidinho, com algumas instruções de como criar nosso personagem.

[00:53] Então, temos aqui a nossa referência principal, que é essa ilustração que encontramos no Pinterest nas nossas buscas. E temos algumas marcações nela.

[01:08] Por exemplo, essa informação de arredondar as bordas do personagem. Nunca deixar formas muito angulares, a não ser em alguns lugares em que queremos um destaque.

[01:21] Queremos ter uma linha de contorno fina. Essa linha de contorno vai ser colorida, as cores vão ser fantasiosas (não vão corresponder à realidade) e as formas desse personagem vão ser muito simples - de leitura rápida -, porque queremos que nosso jogador não perca tempo absorvendo características do personagem.

[01:43] O personagem não pode ser uma distração no jogo. Ele tem que ser de uma leitura rápida e de rápida absorção, para focarmos naquilo que mais importa, que é desviar dos obstáculos.

[01:54] Ao mesmo tempo, temos que ter uma narrativa na construção desse personagem. O traje dele e a expressão dele, tem que mostrar alguma coisa sobre a narrativa do game.

[02:05] No nosso caso, por exemplo, ele é um mergulhador. Essa é a informação mais importante que precisamos expressar para o nosso jogador.

[02:14] Temos aqui algumas referências também de trajes de mergulho que encontrei. A ideia é que não seja baseado em um traje mais antigo, mas num traje super futurista.

[02:28] Temos algumas outras referências de armaduras mágicas e algumas coisas um pouco mais fantasiosas, que podem nos ajudar. Uma referência de cor da linha - não que necessariamente precise ser nessa cor, mas eu quero alguma coisa parecida com isso, até para dar a impressão de fundo do mar e não ter coisas com um contraste muito forte. Como essa referência aqui.

[02:53] Então, temos um norte muito bem definido. Mesmo assim, é sempre interessante abrirmos o Pinterest e procurar referências e mais referências. Quanto maior for o seu repertório visual, mais rica vai ficar a sua interpretação dessas referências.

[03:08] Sempre lembrando que nós não estamos copiando-as, mas usando de inspiração de ponto de partida para criar nosso personagem, para criar nossas ilustrações.

[03:18] Aqui, eu tenho uma pasta cheia de referências. Essa aqui também foi uma referência importante para mim. Essa daqui.

[03:28] Essa aqui, é a principal foto de como quero criar meu personagem. Achei esse traje bastante interessante. Ele tem um design diferente dos outros, mais robusto na região dos troncos e dos braços. Eu quero trazer isso para o nosso personagem também.

[03:47] Sempre nas buscas relacionadas, temos alguma informação ou outra que pode acrescentar. A partir de toda informação que coletamos e de todas essas regrinhas que a gente já impôs, vamos então começar a rascunhar nosso personagem.