

07

Iterações de rascunho

Transcrição

[00:00] Por último, nessa etapa de rascunho, eu vou selecionar o rascunho que até agora mais me satisfez, que foi esse aqui. E eu vou criar variações dele.

[00:16] Então, venho aqui, separo esses dois elementos que para mim, foram os mais interessantes. Esse mesmo personagem para o qual dei duas roupagens.

[00:27] Eu já tinha começado a pensar nas roupagens, me antecipei um pouco, mas acho que é importante.

[00:35] Eu vou criar variações dele. Então, vocês vêem que estou aproveitando o braço, mas alterando o formato do corpo. Ou pegando o formato do corpo e mudando a textura. Ou tentando mudar o formato do capacete aqui, onde encaixa o visor no tronco da armadura. Ou formatos completamente diferentes, mas que ainda tenham a mesma base que estou usando - esse braço, essa perninha, o mesmo tipo de visor.

[01:05] Eu vou testando algumas variações que podem ou não dar certo. O importante é nós testarmos cada uma delas.

[01:15] A esse processo, a gente dá o nome de desenho interativo. Uma interação é aquilo que a gente aprimora a partir de alguma base que a gente já tenha. Uma alteração em alguma coisa visando aprimorá-la.

[01:32] Então, é pegar essa armadura e testar se o braço vai ficar mais interessante assim ou mais fino. Se essa textura do braço é mais legal ou se essa aqui de escama é mais interessante. Se é legal ele ter um tênis- como esse aqui, que tem um All Star, a ideia era fazer essa brincadeira mesmo -, ou se é mais legal ele ter um pé como estivesse enfiado em um traje.

[01:58] São pequenas variações que vou fazendo e que vão testando alguns elementos. Mesmo que você não escolha nenhuma dessas aqui, é importante que você faça esse processo de testar e de experimentar.

[02:11] É um processo que vocês vão ver que vai permear tudo que fizermos durante esse processo de criação do personagem. Na verdade, permeia tudo que eu faço em design de personagens, de objetos, de cenários ou de qualquer coisa de desenvolvimento visual. Esse é o pensamento de um profissional desenvolvedor visual.

[02:34] O desenvolvimento visual em um game, animação ou qualquer outra área, não está preocupado em dar um acabamento maravilhoso para o personagem. Não em um primeiro momento, pelo menos. E sim testar possibilidades em desenvolver o design do personagem, do cenário ou de qualquer elemento que tivermos trabalhando.

[02:57] Para isso, precisamos testar. Para isso, não podemos ter preguiça de tentar variações, de tentar coisas diferentes. Esse processo só funciona direito se ficarmos tentando, se criarmos diversas variações da mesma coisa, do mesmo objeto de estudo.

[03:18] Então, eu quero que vocês tenham sempre essa mentalidade de tentar de novo e de novo, tentar um pouco aqui, fazer uma variação ali. É uma coisa que vocês vão fazer... Principalmente os desenvolvedores independentes, que tiverem criando o próprio game, vão fazer do começo ao fim.

[03:35] Às vezes já temos o personagem pronto, mas decidimos voltar um pouco, porque aquele elemento das escamas não estava funcionando muito bem com a narrativa de alguma outra coisa que foi colocada no game depois, que foi decidido implementar depois. E aí, vai e muda para esse outro.

[03:52] Por isso que é importante deixar alguns prontos, algumas variações prontas. Eu sempre faço isso de deixar alguma carta na manga.