

Modelo base

Transcrição

[00:00] Analisando todas aquelas possibilidades de rascunho que tínhamos, eu escolhi esse aqui. A ideia é sempre essa, de abrir o leque o máximo possível, principalmente naquela fase de rascunho. Abrir bastante, testar possibilidades e inventar variações. A partir delas, a gente seleciona uma e vai diminuindo esse leque.

[00:25] Não precisa necessariamente ser uma, mas aqui eu gostei muito dessa ideia e já decidi fechar com ela.

[00:31] O que eu vou fazer é pegar esse rascunho e finalizá-lo. Eu coloquei o rascunho e fiz três variações bem leves nessa finalização. Principalmente aqui na região do pé, eu mudei a perna dos personagens.

[00:51] Se vocês repararem, eu não segui a risca os rascunhos. Mesmo nesse aqui que está muito próximo. Eu percebi que a perna estava muito fina. Para continuar com ela daquela maneira, de cara eu já percebi que não iria dar certo quando eu deixasse o personagem menor.

[01:08] Estamos fazendo maior do que a proporção normal dele. Quando deixasse ele menor, iria ficar pequeno demais e não iria dar leitura nesse pé.

[01:21] Quer ver? Se pegarmos aqui, transformamos e diminuirmos nosso personagem mais ou menos para o tamanho que ele vai ficar em tela... Aqui dá a leitura das pernas dele, mas se fizermos isso com esse aqui mais ou menos no mesmo tamanho...

[01:52] Apesar de não estar finalizado, já dá para percebermos que essa perninha some, não vai dar para vermos direito.

[01:58] Outra coisa, eu fiz essas três versões, porque já quero ter possibilidade de escolha. Eu quero conseguir preencher essas formas com uma cor base. Eu seleciono tudo que está fora dessa imagem, crio uma camada nova e preencho com qualquer cor aqui. Vou preencher com um branco mesmo e duplicar essas camadas para ter versões novas. Vou juntar as duas, copiar aqui e colar no nosso cenário para testar.

[02:46] Vocês vêem que só fiz um preenchimento rápido e super simples. Vou colocar nesse tamanho aqui para ir testando.

[03:01] Isso aqui, é como a gente vai ver esse personagem no cenário. Até desabilitamos aqui o mockup para vermos como ele vai aparecer.

[03:13] Então, vocês vêem que ele já está num formato interessante, mas os braços e tronco estão chamando muito mais atenção do que todo o resto. Então, eu ainda vou precisar mexer um pouco.

[03:27] Por isso que eu faço essas três variações. Eu fiz essa mais gordinha aqui e essa no meio do caminho das duas (um meio termo), e eu acho que essa é a mais interessante.

[03:37] Eu quero ter a gama de opções, mas já tenho a minha mente feita em algumas coisas, já sei o que eu não quero. Acho que essa está muito grossa, está um pouco grotesco o jeito que ficou.

[03:52] Então, o que eu faço é testar com diversos personagens e vou vendo aos poucos o que é melhor, ou o que posso mexer em cada um deles.

[04:13] Colocando um ao lado do outro, mesmo que ainda não tenha cor, já dá para ver que esse aqui da direita, tem muito mais leitura do que esse da esquerda por conta desse formato da perna e do pé. Então, é com esse que vamos continuar.

[04:34] Aqui, nós fizemos um modelo da base do personagem. Por que um modelo? O que queremos dizer com isso? Que aqui ainda não tem nenhuma informação interna, não tem textura dentro desse personagem.

[04:51] Isso é legal, porque a gente pode inclusive usar essas versões de personagem como uma base para fazer variações para criar um personagem que tenha textura de robô, outro que tenha de peixe, outro que tenha de qualquer outra coisa que pensarmos para fazer variações de skin.

[05:15] Para eventos comemorativos, por exemplo, num natal, você pode fazer com que o personagem tenha uma textura de Papai Noel ou alguma coisa que remeta ao Natal.

[05:28] Você pode aproveitar datas comemorativas para criar variações de personagem para entreter o jogador também, para criar um interesse e ele voltar para o seu jogo.

[05:40] Então, é para isso também que eu faço essa versão simples do personagem. Vocês vêem que eu tinha até feito uma textura aqui no rascunho que não aproveitei. E vocês vão ver que no fim das contas, a gente vai brincar ainda bastante com essas texturas até chegarmos no que queremos.