

03

## Skin base

### Transcrição

[00:00] A ideia de criar esse modelo base simplificado, é que possamos trabalhar variações de skin nele. Vocês vêem que a base é a mesma e eu só estou colocando aqui variações de textura para experimentar o que fica mais interessante.

[00:17] Eu falei para vocês que podemos fazer isso para criar skins comemorativas no jogo ou algo assim, mas aqui, a minha ideia ainda é criar um personagem base, aquele que vai ser o normal do jogo. Quando você abre o jogo, é o que vai aparecer ali para o jogador.

[00:35] Então, eu fiz algumas variações. Vocês vêem que peguei duas temáticas principais, que é a temática do robô - esse aqui é o exagero dessa temática, o extremo dela - e o personagem com escama de peixe, que é o que está acontecendo nesse do meio aqui.

[00:50] Eu fui testando algumas variações. Achei esse aqui interessante, gosto dessa coisa de a escama continuar no corpo dele, mas o que mais me interessou foi esse aqui, que me parece que está metade/metade. É como se tivesse uma base robótica, um tronco robótico e as extremidades do corpo - os membros - nessa forma meio orgânica, como se fosse uma escama de peixe.

[01:18] Eu coloquei um enfeite aqui em cima, remetendo também à anatomia do peixe para complementar.

[01:30] A ideia é você criar variações e ir testando. Sempre vai sair coisa interessante quando menos esperarmos. Vocês vêem que são as duas mesmas ideias que estão acontecendo aqui e eu só vou variando. "Coloco no corpo, coloco no braço, coloco na perna? O que eu faço?".

[01:49] A ideia muitas vezes é que você tenha essa variação de skins do personagem em um só elemento. Por exemplo, só no tronco dele. E o braço fica igual e se você for mudar alguma coisa, só precisa mudar o que está ali no meio (no tronco do personagem). Você transforma isso num objeto a parte, numa camada separada e consegue trocar só esse elemento do tronco do personagem, por exemplo. Um só elemento no lugar de todos.

[02:20] Eu, particularmente, escolhi esse aqui para o nosso personagem e vou continuar com ele, agora trabalhando as cores.