

Variações descartadas

Transcrição

[00:00] Aproveitando que a gente estava falando sobre skin, eu decidi - ainda naquele pensamento de sempre ficar testando as coisas - voltar em outra construção de personagem, aquela com a perninha mais fina e fui criar algumas variações de textura.

[00:20] Então, eu vim aqui e tentei fazer um personagem que tenha uma estrela do mar no meio, porque a minha questão ainda estava com esse centro do corpo dele que achei que ainda estava muito simples.

[00:33] Eu fui tentar inventar alguma coisa para colocar aqui para adicionar informação. Tentei fazer essa bola, esse buraco aqui no meio e colocar umas texturas. Ou deixar só uma bola aqui com uma cor. Essa coisa da estrela marinha grudada, o all star de novo.

[00:56] Eu gostei muito da ideia do all star e queria muito implementar ela, mas às vezes esse tipo de variação serve para nos mostrar que não vai dar certo mesmo.

[01:07] A gente precisa passar por essa etapa para ver que não vai dar certo. Eu queria muito que a perninha mais fininha desse certo, porque eu acho que ela fica mais bonita do que essa um pouco mais grossa. Eu acho que ficava mais legal a dinâmica do personagem, de ter a perna pequenininha, fininha, curtinha.

[01:26] Porém, não dá certo. Quando diminuirmos, esse personagem vai ficar pequeno demais. Então, o melhor é abandonar a ideia mesmo. Às vezes a ideia que a gente mais gosta não é a que funciona.

[01:39] Só que eu queria mostrar para vocês que tiveram diversas tentativas. Eu fico o tempo todo fazendo esse processo de vai e volta, tenta e tenta de novo, arruma e mexe, junta uma coisa com a outra para ver se dá certo....

[01:53] E nem sempre dá certo. Se tivermos que descartar, também não tem problema nenhum, nós tentamos. Então, sem preguiça de tentar as coisas. Vamos fazer o maior número de variações possível.