

## Valores tonais

### Transcrição

[00:00] Já temos o desenho-arte finalizado. Agora, a próxima etapa é colocar cor nele. Antes de colocar cor, a gente precisa se assegurar de que os valores tonais dele estarão funcionando. O que eu faço é experimentar escalas de cinza.

[00:18] Antes de colocar cor, eu faço variações só com cinza e analiso, primeiro qual dessas combinações é mais interessante, qual funciona mais de acordo com a necessidade do personagem de mostrar que isso é uma armadura de metal. E essa parte meio escamosa vai ser um pouco mais brilhante.

[00:40] Todas essas informações precisam estar inseridas nesse contexto dos tons de cinza do personagem.

[00:50] Só que tem um outro motivo importante para fazer isso, que é a acessibilidade. O jogador que não consegue enxergar cor também precisa entender o que está acontecendo nesta tela.

[01:01] Se a gente consegue acertar os nossos valores tonais, a gente consegue comunicar direitinho qualquer coisas que precisarmos em relação à leitura, a legibilidade do nosso personagem nessa tela.

[01:16] Então, eu coloquei aqui o fundo de uma parte daquele cenário que a gente já criou, só para gente ter uma noção de como o personagem vai interagir com esse fundo. Vocês vêem que a proporção não está muito correta até. Dá para eu aumentar um pouquinho aqui.

[01:37] Vamos ajeitar e ajustar na tela. Essa seria uma proporção bem mais correta do personagem. É legal até deixar aqui, porque tem uma variação boa de cores e de texturas, para ver se o personagem funciona ali.

[01:55] Analisando isso, já conseguimos ter uma noção básica de qual funciona ou qual não funciona dentro do contexto do cenário. Para gente ter uma noção melhor, transformamos esse cenário em preto e branco. Aí conseguimos ter uma noção melhor.

[02:11] Conseguimos analisar, por exemplo, que o fundo está bem mais escuro que todo o resto. As plataformas, como estão na frente e no primeiro plano, junto com o personagem, precisam ter um valor tonal próximo ao do personagem. Elas precisam pertencer ao mesmo mundo, precisam pertencer ao mesmo espaço.

[02:30] Então, você vê que quase todos esses personagens estão bem inseridos no contexto das plataformas, nessa parte do primeiro plano. Porém, alguns deles estão um pouco menos. Por exemplo, esse aqui não funciona tão bem, está um pouco escuro demais em relação ao resto e este capacete está destacando demais. Então, ele já é uma versão descartada.

[02:55] Sempre lembrando que nós fazemos isso porque o fundo tem que ter um contraste diferente do que está na frente, tem que ter um valor tonal que seja diferente do que está na frente. Então, o que estamos procurando são elementos que sejam contrastantes com o fundo, que tenham diferença, que os brancos sejam mais brancos e os pretos mais pretos.

[03:18] Aqui, os meios tons, esses cinzas todos que estou usando, estão muito próximos do que vemos ali no fundo e o personagem é o que tem que ter mais destaque em todo o cenário, em toda a tela do jogo. Ele é o principal, é o jogador, o avatar do jogador naquela tela.

[03:38] Eu acho que o que está mais interessante de todos aqui, é esse último, que tem esse tom mais claro no capacete e no corpo, dando um destaque. As extremidades do corpo, como vão estar em movimento, não precisam de tanto destaque na tonalidade quanto o corpo em si - como o tronco desse personagem.

[04:01] Então, é com esse que vamos seguir. A partir disso colocaremos cor. Vocês vão ver a partir de agora.