

## Alto detalhamento

### Transcrição

[00:00] Aqui, temos uma versão finalizada do personagem já sombreada, a versão dele em movimento ainda sem um sombreadamento - mas já temos o movimento como vai aparecer no game.

[00:14] Vão ter alguns momentos em que vamos precisar de mais detalhamento nesse personagem. Por exemplo, numa tela inicial, ou numa tela que vá apresentar o personagem, numa propaganda... Sempre vamos ter algum momento em que vamos precisar de mais detalhe, vamos precisar impressionar o nosso espectador, precisar impressionar o jogador para que ele se interesse no jogo, para fazer que ele tenha interesse em testar esse jogo.

[00:45] O que vamos fazer é uma versão em maior definição desse personagem, que sirva de exemplo para quando precisarmos fazê-lo em uma pose mais complexa e com mais detalhamento.

[01:00] Então, o que eu vou fazer é trazer de volta a referência inicial que é a referência do traje. Essa é a referência principal que usamos, vocês vêem que tem bastante influência na versão final. Eu vou rascunhar uma versão maior desse personagem com maior definição.

[01:21] Vocês vêem que aqui no rascunho, já comecei a pensar em colocar uns botões, umas lanternas e algumas luzes nesse personagem e dar um pouco mais de volume aqui no cabelo.

[01:32] Aqui ele está usando um recurso da frontalidade. Eu estou colocando esse personagem de lado e meio que deixando tudo ali na impressão de que está de lado e que não tem volume para deixar mais fácil a leitura. Nesse aqui, eu já posso brincar mais com esse volume.

[01:52] Eu começo a finalizar e gostaria de ir etapa por etapa com vocês. Então, eu faço primeiro esse traço da arte final e jogo fora o rascunho. Vocês vêem que aqui já está tudo melhor definido. Eu faço primeiro nesse tom meio de marrom ou vinho aqui, que é o tom do nosso personagem, e pincelo alguns elementos para deixar em azul, ou nesse azul mais clarinho ainda no caso do vidro do capacete.

[02:22] Coloquei a textura em uma outra camada. Caso eu precise mexer nela - aumentar ou diminuir, ela está numa camada separada aqui.

[02:35] E eu fui criando a cor dos elementos. Primeiro, eu fiz uma cor base com essas cores que a gente já estabeleceu. Aqui, eu não fiz as camadas de cinza que nem tinha feito antes. Eu já fui pinçando as cores direto aqui por conta gostas e passando para a ilustração final.

[02:55] E aqui eu fui criando a luz e a sombra - uma camada para luz e uma camada para sombra. Vocês viram que essa camada do capacete está parada também em modo multiplicação com transparência. Se eu deixasse sem essa transparência, iria ficar muito pesado ali.

[03:17] Quando eu jogo em multiplicação, assim fica muito pesado, mas já dá uma impressão de vidro e diminuindo bastante essa opacidade, dou mais ainda essa impressão de vidro.

[03:29] E para terminar, eu fiz três camadas de uma textura. Eu peguei um pincel texturizado, vou tirar do modo multiplicação para que vocês possam ver. É uma camada que joguei uma textura roxa. Coloco em multiplicação e diminuo a opacidade. Fiz o mesmo com uma camada em amarelo (só que essa está em modo tela), e uma em azul (em linear dodge).

[04:02] Na verdade, eu vou brincando com esses efeitos de camada e vou vendo o que é mais interessante. Você vê que dá muita diferença sem esses efeitos em relação a com esses efeitos. Eu dou uma caracterização de iluminação muito mais forte com essas três camadinhas. Então, é um recurso super simples também e que vai dar outra cara ao seu desenho.

[04:26] Aqui, temos a versão mais renderizada desse personagem, mais elaborada e com mais detalhes, que vamos utilizar em ocasiões mais especiais.

[04:36] Essa aqui não funcionaria muito bem como uma versão do personagem para colocar no jogo mesmo. Se a gente pegá-lo, duplicar e jogar no cenário, de novo vocês vão ver que não vai dar certo. Esse personagem está imenso do jeito que coloquei aqui, vamos diminuindo até chegarmos num tamanho que dê para compararmos os dois modelos.

[05:13] Então, vocês vêem que ele ficou muito sujo. Nós não conseguimos visualizar nenhum daqueles detalhes.

[05:25] Então, primeiro: mudou um pouco a proporção do personagem. Esse aqui está com as proporções mais exageradas, a silhueta do personagem está mais variada e mais identificável de longe. Nesse aqui, nós perdemos esse monte de qualidade de informação que tínhamos nesse outro. Nós não conseguimos enxergar todos esses detalhamentos que temos aqui, por mais paradoxal que seja.

[05:58] Por ter colocado detalhes demais, quando diminuímos, vira uma massa que é uma coisa única. Não conseguimos visualizar direito o que está acontecendo nesse personagem.

[06:10] Por isso que não utilizamos ele dentro do game, mas só para momentos especiais.