

02

Coerência visual

Transcrição

[00:00] Nosso jogo está quase ficando pronto. Nós temos todos os elementos do gameplay funcionando, transformados em ilustrações na tela do nosso game.

[00:15] Eu queria parar para analisar. Primeiro, falar uma coisa para vocês, de que todos esses elementos ainda estão sujeitos a mudança, porque nós ainda vamos encaixar todos eles juntos na tela, quando tiver o hud e todos os elementos que faltam e às vezes as coisas podem não se encaixar muito bem. Então, ainda podemos alterar uma coisa ou outra - nada aqui está cravado em pedra. Então, é muito importante que vocês tenham essa consciência. É aquela coisa que sempre temos falado de não ter preguiça de mudar e testar variações.

[00:49] A segunda coisa que queria falar com vocês é sobre como esses personagens se encaixam e dialogam com o cenário. Você pode ver que tudo aqui tem uma coerência de temática e uma coerência de estilo. Por mais que esse fundo tenha um tipo de solução gráfica diferente de todo o resto - ele não tem linha de contorno e está mais escuro -, ele ainda se encontra com todo o resto.

[01:20] Porque ele está no fundo um pouco mais escuro, com um pouco menos de contraste, fazendo a vez dele de um elemento que não vai distrair o jogador.

[01:28] As coisas que estão no primeiro plano, na frente, todas elas dialogam entre si pela linha de contorno, pelas escolhas de cores e pelo tipo de acabamento que nós demos - esse tipo de iluminação que demos e todas as outras escolhas que estão se casando entre um elemento e outro.

[01:47] Para diferenciar um pouco, eu coloquei os obstáculos em azul, assim como as plataformas com o contorno azul e o personagem com o contorno nesse tom avermelhado - e um pouquinho de azul em algumas partes. Esse azul do personagem não vai influenciar na diferença que tem com o cenário.

[02:09] Se eu perceber depois que não está casando esse tom de vinho, por exemplo, posso alterar. Porém, são coisas que existem em algum momento do cenário, aqui por exemplo. Então, nós temos alguns elementos que ligam uma coisa a outra.

[02:25] O monstro está se casando muito bem com o personagem. Nós batemos o olho e percebemos que eles são do mesmo universo, eles têm a mesma paleta de cor, os mesmo acabamento e o mesmo estilo de desenho com essas linhas curvas. Então, eu tomei muito cuidado com essa coisa das resoluções estéticas para elas fazerem tudo pertencer ao mesmo mundo.

[02:50] Isso é uma coisa que vocês têm que ter cuidado. Isso faz parte de uma boa direção de arte e de um bom trabalho de ilustração. Você precisam fazer as coisas pertencerem ao mesmo mundo. Para isso, vocês precisam saber analisar as estruturas. Analisar que esse tipo de curva que estou usando no focinho dele, casa com esse tipo de curva que uso na goela dele, ou no capacete, ou em todos os outros elementos.

[03:22] Tudo está fazendo parte do mesmo universo e isso é uma coisa necessária de trabalharmos. É muito importante que vocês o tempo todo se policiem para fazer essas coisas funcionarem, para fazer elas casarem, se encontrarem no mesmo universo, porque é uma coisa que é muito fácil da gente se perder e fazer algo que não funciona.

[03:46] Então, atenção o tempo inteiro para que as coisas fiquem o mais coerente possível.

