

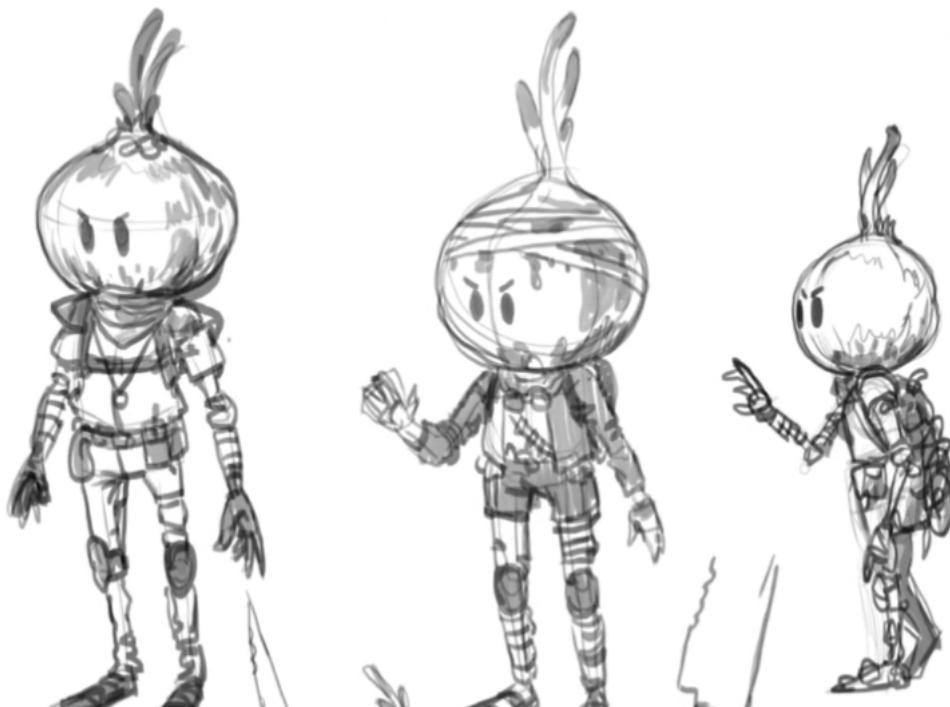
02

Overview

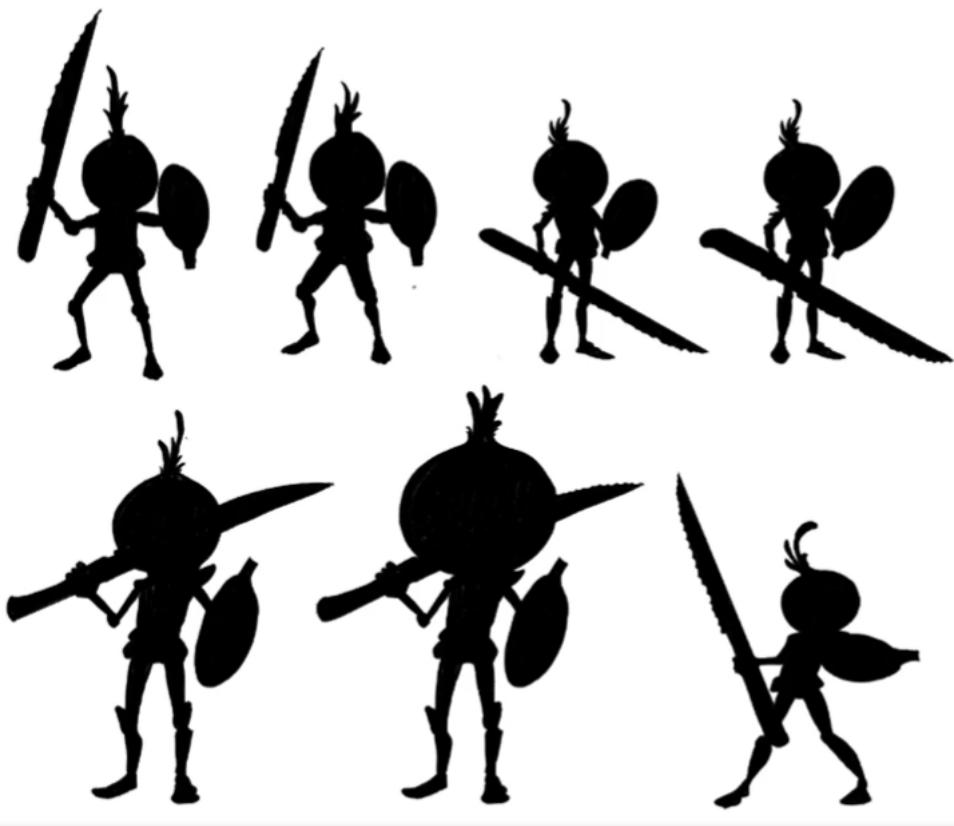
Transcrição

Para realizarmos todo o desenvolvimento do personagem utilizaremos muitas referências. Nesta aula foi disponibilizado um arquivo que contém todas as imagens base que usaremos no projeto. Há também um passo a passo de como baixar o visualizador de imagens, além de todos os pincéis e outros recursos.

Neste arquivo, teremos referências gerais, poses, silhuetas, objetos e outros itens. Antes de pensarmos a fundo a construção do personagem e seguir bem as referências, faremos esboços rápidos com base no briefing enviando pelo cliente. O primeiro esboço não deve ser muito preciso, apenas soltaremos o traço para testar ideias.



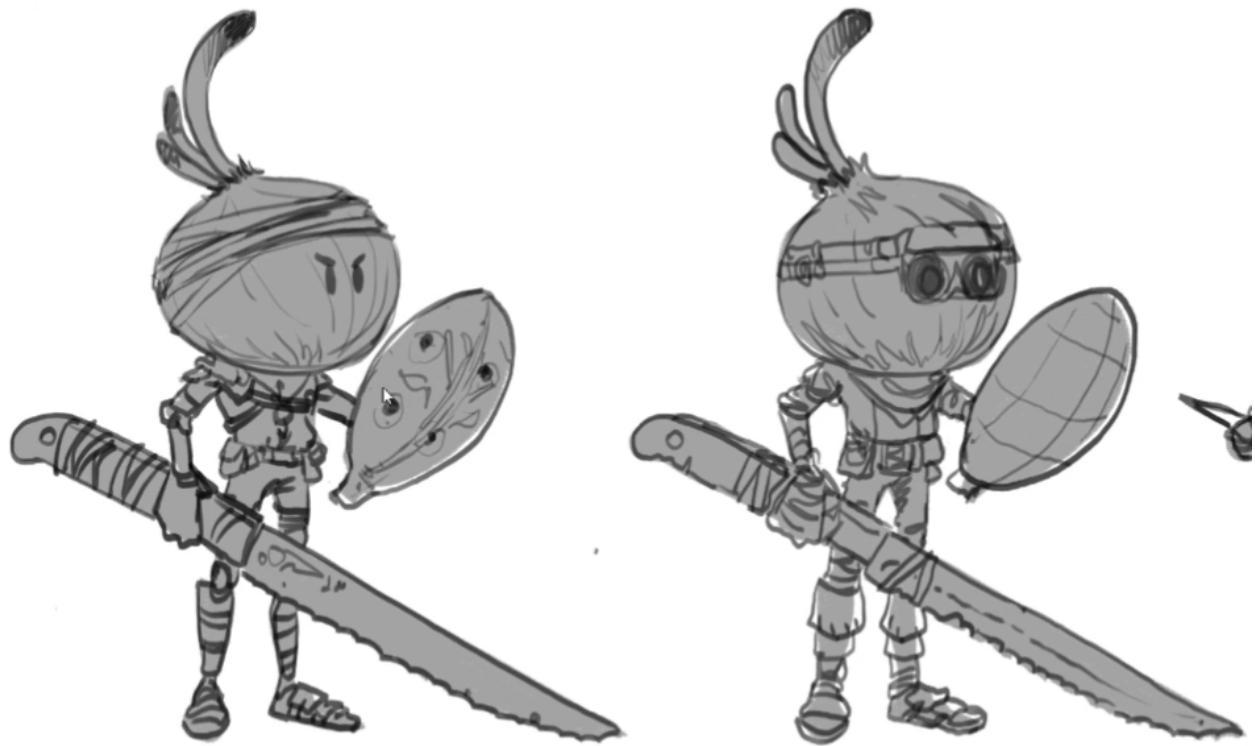
Em seguida, faremos algumas versões de silhueta para compreendermos com mais precisão as estruturas do personagem e seus aspectos mais significantes.



Definiremos uma versão que mais atende nossas necessidades e ressalta a identidade do personagem. Não há muita sobreposição de elementos, então conseguimos compreender os atributos gerais da figura.



A partir desse ponto começaremos a utilizar as referências que selecionamos, e então chegaremos a oito versões do personagem. Cada uma delas conterá um tipo diferente de roupa, equipamentos e armas.

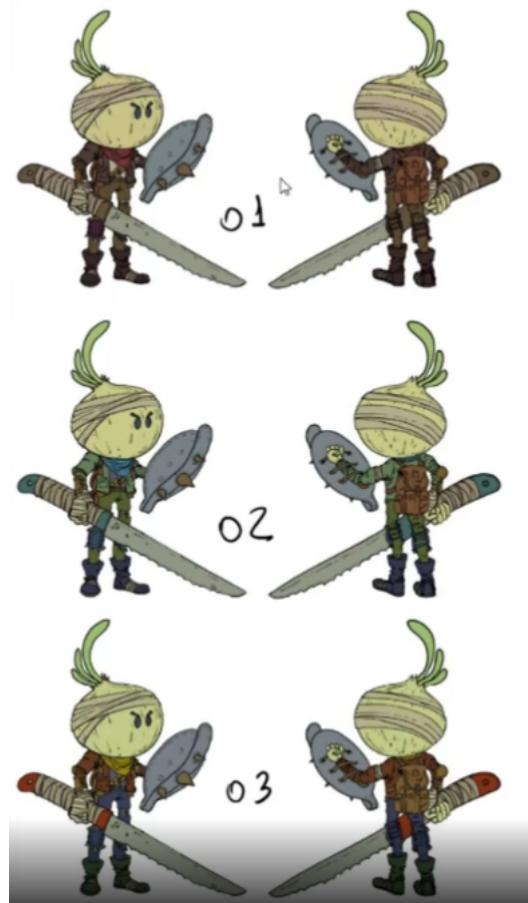


Quando finalizarmos esse processo, selecionaremos quais elementos são os mais interessantes para chegarmos em três versões do personagem para apresentarmos ao cliente.

Poderemos já começar a trabalhar com a parte traseira do personagem e desenvolver aspectos mais precisos.



Terminada esta etapa, começaremos a definir possibilidades de cor e apresentar as opções para o cliente.



Chegaremos a uma versão final, com algum efeito de luz, e apresentaremos também algumas posições de ação.



Esse será o conteúdo geral do curso! Vamos começar a produzir.

