

04

Conclusão

Transcrição

[00:00] E parabéns, com isso terminamos mais um curso da nossa carreira de criação do game endless runner. Vocês aprenderam nesse curso bastante coisa sobre design de personagem. Nós produzimos muita coisa.

[00:18] Começamos com uma grande variedade de rascunhos e nós conversamos sobre desenho interativo, sobre interações - ou seja, variações a partir de outras ideias, de ideais anteriores - e fomos para a finalização desse personagem, sempre pensando em criar variantes, em criar variações que possamos aproveitar depois ou que possamos testar no nosso game para ver o que fica melhor.

[00:47] Nós começamos a trabalhar a texturização desse modelo que criamos. Então, a partir desse primeiro modelo, criamos texturas dentro dele e experimentamos para ver qual seria mais interessante para o nosso jogo.

[01:06] Depois disso, criamos tons de cinza para o nosso personagem e testamos eles no fundo do game para ver o que funcionaria melhor.

[01:16] Depois dos tons de cinza, testamos variações de cor a partir dos tons de cinza e fora deles.

[01:27] Nós pensamos em como trabalhar animação em keyframes - em quadros base, quadros chave para a nossa animação - que são de correr e de pular.

[01:38] Depois disso, nós fizemos uma versão mais detalhada do personagem para usarmos em cutscene do jogo, em tela de loading, em tela inicial, em propagandas para app store...

[01:52] E por último, nós fizemos o monstro com três variações para podermos escolher e podermos reutilizar no futuro, comparando as proporções com o personagem, e juntamos tudo isso no cenário do nosso jogo, adaptando algumas pequenas imperfeições que tínhamos deixado para trás, fazendo tudo funcionar com uma certa coerência, pertencendo ao mesmo universo.

[02:22] Eu espero que vocês tenham gostado. Qualquer coisa, estou disponível pela plataforma da Alura. Adoraria ver os exercícios de vocês. Mal posso esperar para ver os projetos que vocês estão criando. Agradeço pela atenção de vocês, agradeço por me acompanhar durante o curso e até o próximo!