

Estudo do briefing e pesquisa por referências

Transcrição

Download do arquivo [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1533-Conceptartmascote/01/REFERENCIAS.pur.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1533-Conceptartmascote/01/REFERENCIAS.pur.zip).

O primeiro passo é ler o briefing do projeto do personagem que deveremos criar e entender quais são as ideias do cliente.

Personagem para jogo pós-apocalíptico de sobrevivência (ex. Fallout, The Last of Us). Um guerreiro com cabeça de cebola

-Ele tem apenas olhos e sobrancelhas no rosto

-A cebola em sua cabeça possui brotos.

-Algumas marcas de batalhas.

-Faquinha de serra como espada.

-Colher dobrada como escudo.

-Carrega itens na cintura.

-Tem uma mochila nas costas.

Nem sempre receberemos um briefing tão detalhado do cliente como é o caso, e então devemos fazer vários esboços para trilhar a ideia final.

Sabemos que o cenário é pós-apocalíptico, então modelaremos os itens de acordo com essa ideia: roupas rasgadas, itens improvisados, marcas de batalha.

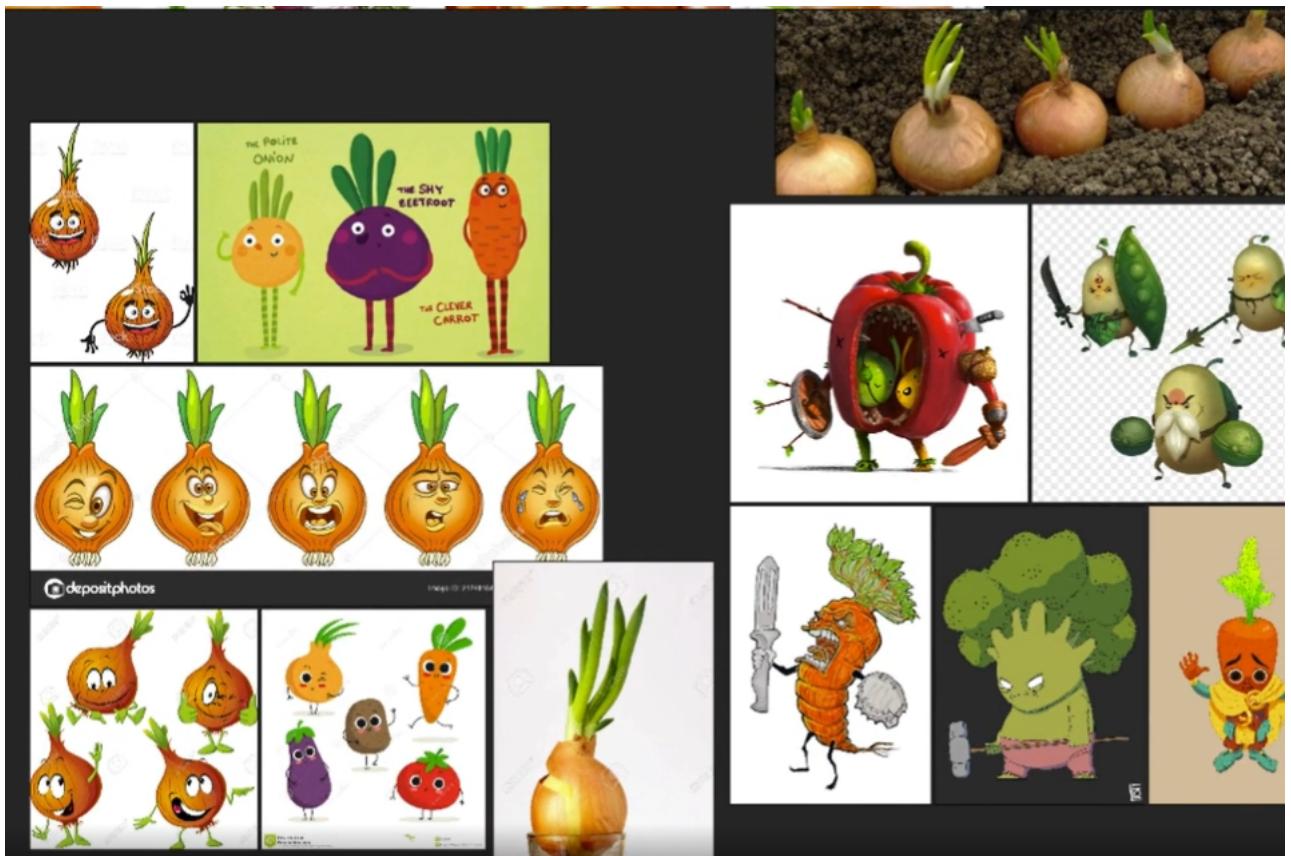
As armas são itens de cozinha, portanto desenharemos um personagem pequeno, a referência de tamanho pode ser realmente uma cebola real.

O cliente já citou duas referências de games para entendermos o tom do jogo: Fallout e The Last of Us, mas devemos enriquecer mais nosso repertório.

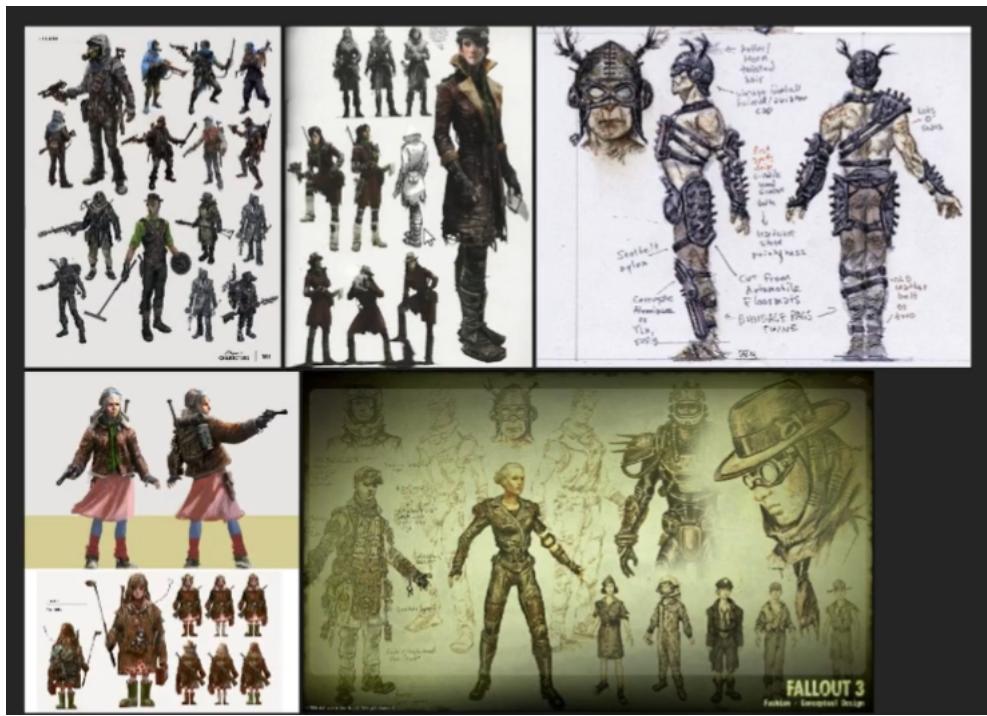
Para coletar e armazenar referências existe um aplicativo muito interessante, chamado **PureRef**. É gratuito e bem útil para armazenamento de imagens.

Feito isso, buscarmos no Google imagens de cebola! Podemos simplesmente arrastar a imagem para a página de trabalho do PureRef que ela será armazenada automaticamente.

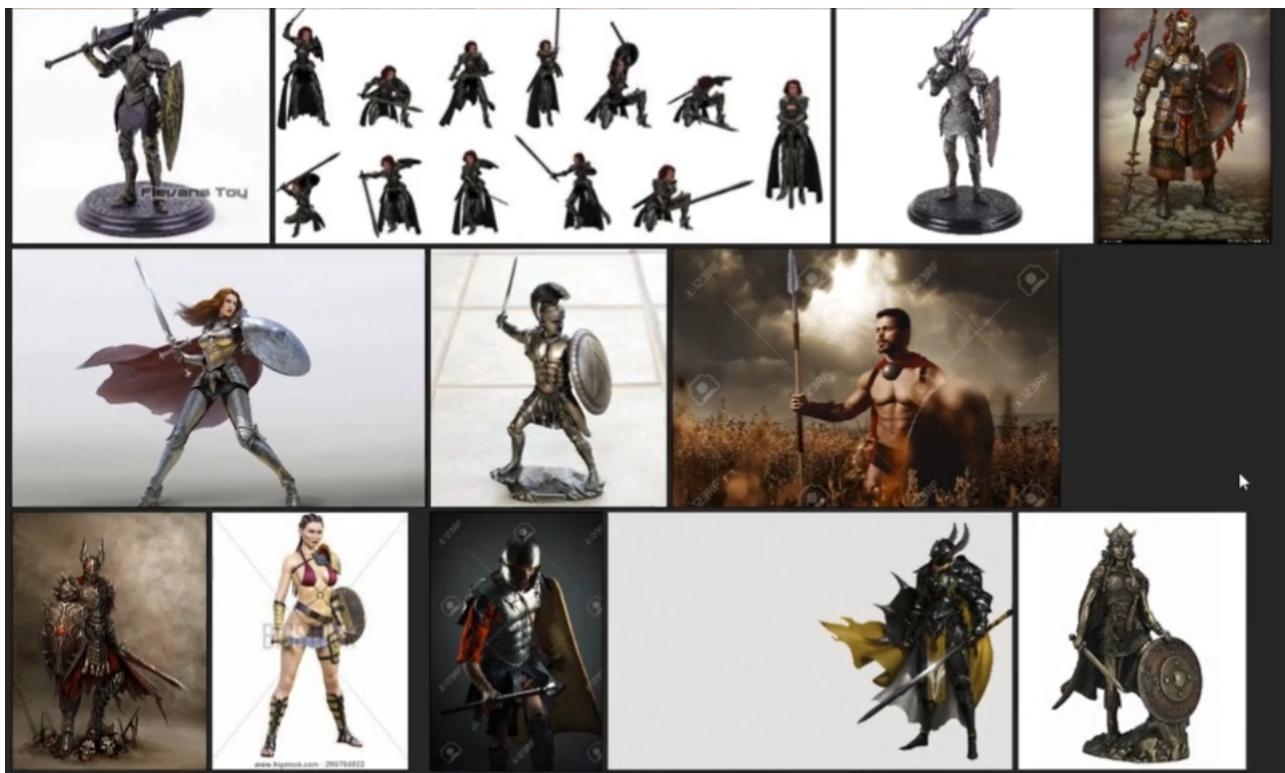
Já foram selecionadas algumas referências gerais para a criação do personagem, essas serão os motores iniciais.



Depois, selecionamos referências tipicamente pós-apocalípticas de dos jogos citados pelo cliente e outros mais. Assim poderemos estudar os itens e objetos utilizados para a criação de personagens desse universo.



Buscaremos ainda referências de colheres, facas e mochilhas que algumas poses de personagens guerreiros que utilizam espada e escudo.



Agora estamos prontos para fazer estudos rápidos no rascunho.