

Criação do monstro

Transcrição

[00:00] Para criar o nosso monstro, eu me inspirei naquelas imagens que pesquisamos, mas não trouxe nenhuma delas para o meu arquivo e não deixei nada aberto próximo na hora da criação.

[00:11] A única coisa que fiz, foi criar um arquivo com as proporções. Então, eu coloquei o personagem na proporção em que ele vai aparecer para o monstro, e esse é o espaço que o monstro vai ocupar.

[00:22] Nós não precisamos desenhar o corpo inteiro dele, porque não vai aparecer na tela. Só vai aparecer a parte da boca, a parte da frente dele. A partir daí, eu fui criando algumas variações. Cheguei nesses três monstros aqui. Fiquei no conceito do tubarão e tentei trazer algumas informações de monstros abissais.

[00:46] Eu coloquei esse focinho meio esquisito que alguns peixes abissais que vi têm o focinho meio assim. Coloquei aquela luz que o peixe mais famoso desses tem. Esses dentes em todos eles. Esse tem o dente mais fino, esse tem o dente maior para dar a impressão de ser... Para ser bem reconhecível que é um dente. Nesse, eu tentei colocar mais detalhes.

[01:13] E por último eu estava olhando e achei que estava faltando alguma coisa ainda neles. Decidi colocar esse tentáculo de polvo para dar uma graça extra. No lugar da língua, coloquei o tentáculo do polvo. Eu posso até criar a narrativa de que existe um monstro dentro do monstro.

[01:30] Na hora de animar, podemos fazer esse tentáculos ir e voltar e aparecer um pedacinho do polvo ali dentro, porque é como se ele morasse dentro desse peixe e na verdade ele fosse a ameaça.

[01:41] Eu posso fazer com que o tentáculo seja o que pega o nosso personagem caso ele venha falhar. Nós já temos uma premissa de como vai funcionar isso. O bicho não precisa fechar a boca nele.

[02:01] Isso era um problema para mim também, de como é que eu iria fazer esse personagem entrar na boca do bicho, como eu iria animar isso mais para frente. Isso já tem que ser pensado no momento de design de personagem.

[02:10] Então, isso é uma solução simples e elegante, que adiciona uma informação extra para o nosso monstro. A próxima etapa é finalizar.