



UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS

TRABALHO AVALIATIVO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA

DISCENTE: Fábio Manuel Martins Tronção
DOCENTE: Eduardo Ferreira Ribeiro
E-mail: fabio.troncao@mail.uft.edu.br

Quais os cinco passos que o palestrante sugere para um artista criar algo?

- Qual a coisa mais importante a transmitir?
- Como se conectar em um nível pessoal?
- Pensar sempre no contexto.
- Pesquisar.
- Produzir.

Qual o aspecto mais importante a ser levado em consideração em uma animação? E em um jogo (Qual o "KING" da animação/jogo)?

Contar uma história bem chamativa, que que agarre a imaginação, no caso dos games também, mas nos games uma boa gameplay também se torna o importante mesmo com pouca história. mas mesmo assim Sempre tentar dar o máximo de carisma aos personagens, realizando assim uma maior comunicação com os personagens.

Para o palestrante é mais importante ter um foco em uma área específica ou nem técnicas específicas? Por que?

Focar é importante, mas sempre respeitando o seu desfoque. o Próprio palestrante falou "Que ele sempre focava em algo, pensando que era o que ele queria e depois saia ou mudava."

Como o palestrante trata das alterações de mecânica do jogo em detrimento ao custo extra da transformação visual e artística do jogo?

O palestrante relata as 2 vertentes problemáticas do jogo. A arte do jogo e a gameplay ou a engenharia no mesmo e o quanto um afeta o outro. e que para isso tem sempre que haver uma comunicação com a equipa para irem sempre discutindo esse balanço, para manterem a performance.

O que você mais gostou nessa palestra? Por que?

A demonstração do dia a dia, de um ambiente profissional e de como as coisas têm que ser resolvidas. Os problemas até podem ser simples, mas ele demonstra a importância da equipa para existir um equilíbrio, para o bom funcionamento dos projetos.