

## 1. Aula 5

### 1.1. Conceito de Storyboard

Há quem diga que ao apresentar uma ideia de um novo jogo para alguma grande distribuidora ou produtora, o roteiro é a melhor forma de mostrar o que se quer fazer nele.

Porém, visualizar um jogo através de um roteiro ao longo do tempo vem sendo um pouco mais difícil, e é por este principal motivo que surgiu a apresentação por “storyboard”.

Storyboard vem de “story”, que significa “história”, e “board”, que pode ser definido como “tábua”, “placa” ou “quadro”.

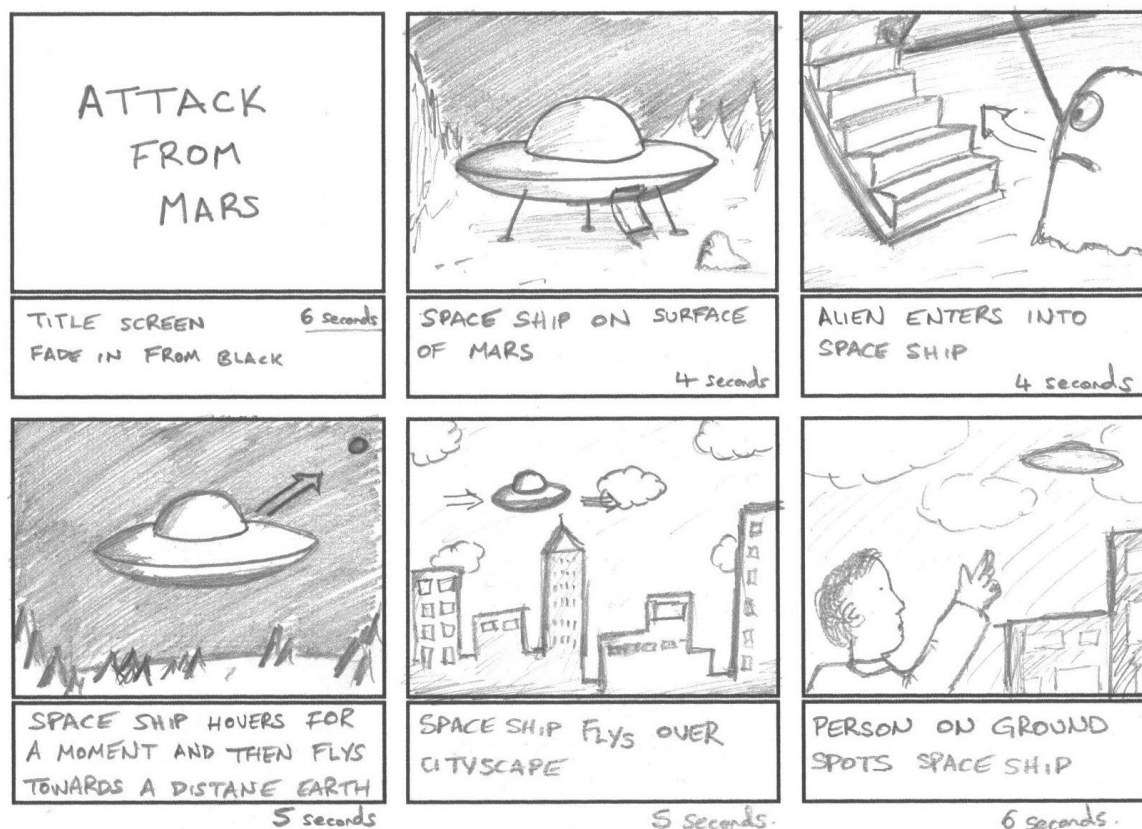
O processo de storyboarding no formato qual é conhecido até os dias de hoje, começou a ser desenvolvido nos estúdios da Walt Disney no início da década de 1930.

Antes de existir este processo de storyboarding, foram aplicados inúmeros métodos de storyboarding em outros estúdios, porém, o grande passo ocorreu na Walt Disney Studios.

A tradução do termo “storyboarding” se justifica ao fato de que vários diretores de jogos esboçam o roteiro e os fixam em pequenas placas, isto é, o storyboard nada mais é do que um roteiro desenhado em quadrinhos, porém sem balões de fala.

Não é necessário ser um grande desenhista para começar a criar o seu storyboard, nem cursos superiores de design ou algo do gênero, pois se você quiser retratar com desenhos mais detalhados no seu storyboard, não há problema nenhum.

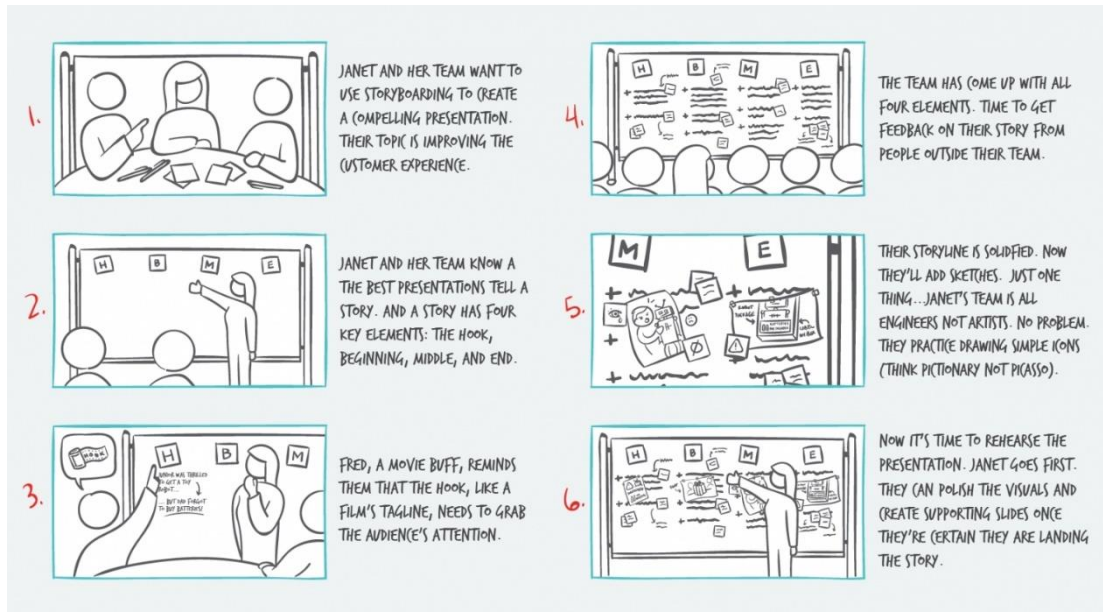
Mas bonecos de “palito” já são o suficiente, levando em consideração de que o mais importante é explicar como é a cena, e não como são os objetos em cena.



## 1.2. Para que usar Storyboard?

O storyboard permite que você tenha uma visualização mais ampla do que as palavras do roteiro querem dizer, a modo de que você tenha a possibilidade de planejar os rascunhos de sua animação para o jogo. Além disso, o storyboard lembra muito uma história em quadrinhos, mas com uma diferença fundamental.

Apesar da semelhança de recursos gráficos e formas de linguagem, uma história em quadrinhos é o resultado final de um projeto, enquanto um storyboard é apenas parte da realização de um grande projeto. Basicamente, é o principal auxiliar do desenvolvedor do jogo.



## 1.3. Tipos de Storyboard

Existem dois tipos de storyboards. O primeiro dele consiste no acompanhamento, de uma produção de um jogo, chamado de "shooting board", a modo de que ao mesmo tempo em que a equipe de desenvolvimento esteja na produção de um jogo, o criador do storyboard a retrata em desenhos, para consenso de todos.



E existe o storyboard utilizado na fase da criação e venda da ideia de um jogo, que será discutida entre os demais clientes e patrocinadores.

