

## Aula 5

### Exercícios de Conteúdo

#### 1) Qual a função do Storyboard em uma cena?

Mostrar o que será visto na cena. Posição de câmera, clima (dia, noite, frio, calor, etc), relação de personagem e câmera (está de frente, de costas, de lado) e mostrar a cena como um todo, para que possa depois ser modelada e transformada.

#### 2) Qual a função do Storyboard em uma venda ou amostra?

Mostrar a ideia do jogo, seu conceito, suas nuances. Se será um jogo de terror, ação, RPG, onde será ambientado, dar uma visualização prévia dos personagens e das cenas.

#### 3) Qual Storyboard devemos utilizar para uma venda ou amostra? Explique o motivo.

O Presentation board, um storyboard bonito, bem desenhado, polido e muitas vezes até tendo um aplicativo de fundo para animá-lo. Este é o board de vendas de seu jogo ou de amostra do mesmo, então você deve tomar todo o cuidado para torna-lo funcional e bem apresentável.

#### 4) Finalizando, quais os sete passos iniciais para começar a criar um game?

1 - Ter uma ideia para ele e colocar esta ideia no papel.

2 - Ampliar esta ideia e dar-lhe corpo, construir um roteiro que compactue com a ideia pensada, com início, meio e fim.

3 - Criar um personagem com uma camada de drama importantíssima por cima - personagens perfeitos são chatos e caricaturados.

4 - Inserir este personagem ao drama e a trama principal. Fazer com que seus dramas girem em torno da trama, ou fazer com que a trama gire em torno do personagem principal (protagonista).

5 - Criar o antagonista e os demais NPCs (personagens não controlados pelos jogadores).

6 - Dar profundidade e drama a NPCs importantes na história (antagonista, coprotagonista, coadjuvantes, etc).

7 - Criar storyboards das cenas do jogo, criando o clima, ajustando elementos na cena e vendendo a ideia do jogo (principalmente para adquirir patrocínios ou aceitação dentro de uma empresa de games).