

D

Aula 6

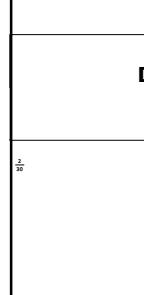
Animação e Design de Personagens



1

D

Desenvolvimento de Personagens



2

D

Perspectivas de desenvolvimento de personagens

- Perspectiva técnica (modelagem, ilustração, rigging, etc.);
- Narrativa (arco do personagem, personagem mutável ou não)

1/22

3

D

Contexto do projeto

- É um personagem para um jogo? Uma animação? Um filme?
- O personagem será ilustrado em 2D ou modelado em 3D?
- Ele será animado? Interativo? Precisa de diferentes expressões ou poses?

1/10

4

D

Função do personagem

- Fixos: mantêm personalidade estável — comuns em marcas ou ícones culturais
- Neutros/passivos: silenciosos ou genéricos — facilitam identificação do jogador
- Com arco de transformação: evoluem ao longo da narrativa — geram imersão e profundidade

1/22

5

D

Conexão do personagem com o público

- Pela empatia direta com o protagonista
- Pela imersão em um grupo de personagens que representam diferentes visões e perfis
- Pela representação de arquétipos universais, que despertam no público sensações familiares e reconhecíveis

1/10

6

D

Execução Visual: Técnicas e Estrutura do Personagem

2/22

7

D

Tipo de animação de personagem 2D

- Animação quadro a quadro
- Interpolação de movimento (*rigging*)
- Modularidade

3/10

8

D

Otimização por canais

- Utiliza-se uma textura base com canais de cor (RGB)
 - Nesse modelo
 - ✓ O vermelho (R) representa uma área do personagem
 - ✓ O verde (G) representa outra
 - ✓ O azul (B) representa a terceira área

2/22

9

D

Otimização por canais

12/10

Fonte: Ribeiro (2025)

10

D

Personagens 3D: topologia e estrutura

- Os *edge loops* são circuitos circulares de polígonos que acompanham a estrutura anatômica do personagem
- Eles facilitam deformações durante movimentos, como sorrisos, piscadas ou expressões de esforço

12/22

11

D

Anatomia facial e topologia facial 3D

12/10

ForeverLee /shutterstock
Fonte: Ribeiro (2021)

12

Uso de inteligência artificial (IA) na ilustração

- Stable Diffusion (SDXL): utilizado para gerar imagens detalhadas
- Leonardo.AI: permite a criação de arte conceitual e estilos variados
- Runway ML: IA voltada para edição e aprimoramento de animações
- ControlNet para Stable Diffusion: permite modificar imagens mantendo coerência estrutural

13

Uso de IA na ilustração

- Embora essas ferramentas possam acelerar a produção, é importante lembrar que a IA não substitui o trabalho criativo do artista, mas pode auxiliar no processo, seja para gerar referências visuais, seja para aprimorar elementos dentro de softwares de edição de imagem
- IAs precisam ser treinadas para obter melhores resultados e mais consistência. Pode-se utilizar LoRA (Low-Rank Adaptation) para isso

14

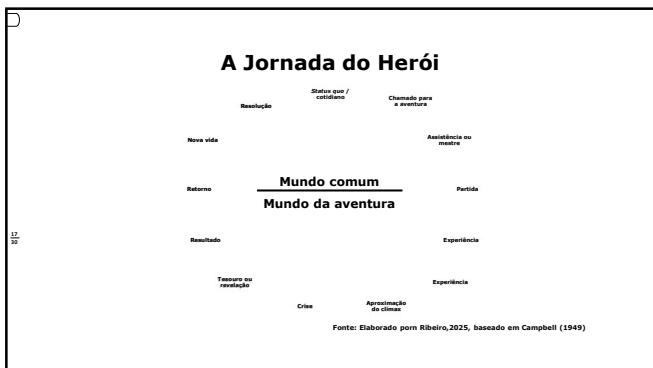
Evolução Narrativa: Arcos, Jornada e Psicologia

15

A jornada do herói

- A jornada do herói é um ciclo narrativo comumente utilizado para estruturar a trajetória de um protagonista

16



17

Estrutura de três atos

- **Ato I: apresentação**
 - Introduz personagens, universo e conflito
 - Termina com o ponto de virada
- **Ato II: confronto**
 - Obstáculos geram mudança, aprendizado e amadurecimento

18

D

Estrutura de três atos

- Ato III: resolução
- O personagem age transformado e a história revela suas consequências

19

D

Postura gestos e aparência ao longo da jornada

- Com base em Jung (1959), personagens podem mudar de arquétipo ao longo da narrativa
- Exemplo: de inocente ou cara comum → para herói, fora-da-lei ou sábio
- Também podem evoluir de submisso para dominante — ou o contrário

20

D

Integração do Personagem ao Projeto

21

D

Aspectos técnicos

- Abstração
- Encapsulamento
- Modularidade
- Ser implementável e exigir o mínimo de adaptação no código

22

D

Aspectos técnicos

- Visualmente compatível com os demais (direção de arte coesa)
- Fidelidade visual e de movimento compatíveis

23

D

Aspectos Narrativos

- Servir bem a narrativa e ter comportamento que auxilia a coerência interna
- Possuir o tom (cômico, dramático, etc.) adequado para a obra

24

D

Personagem como Experiência

25

D

Interface entre o espectador e a obra

- Agente do contrato tácito entre o espectador e a obra, auxilia na suspensão de descrença.
- Mantém o espectador imerso

26

D

Teoria do fluxo

- Se o espectador entrar em estado de fluxo, ou imersão, ele se desconectará do próprio mundo e entrará no mundo da obra, gerando a suspensão de descrença
- É mais comum pensando do ponto de vista do fluxo do jogo, do balanceamento de desafios e recompensas

27

D

Teoria do fluxo

- Jogos têm *loops* de mecânicas, e um personagem bem desenvolvido faz com que isso não seja entediante

28

D

Teoria do fluxo

O gráfico tem o eixo vertical rotulado "Dificuldade / desafio" e o eixo horizontal "Tempo de jogo". Três curvas são exibidas: uma curva crescente curva (Curva de aprendizado do jogador), uma curva crescente linear (Frustração) e uma curva crescente convexa (Tédio). A curva de aprendizado permanece acima das outras duas.

Fonte: Ribeiro (2025) baseado em Csikszentmihalyi (1990)

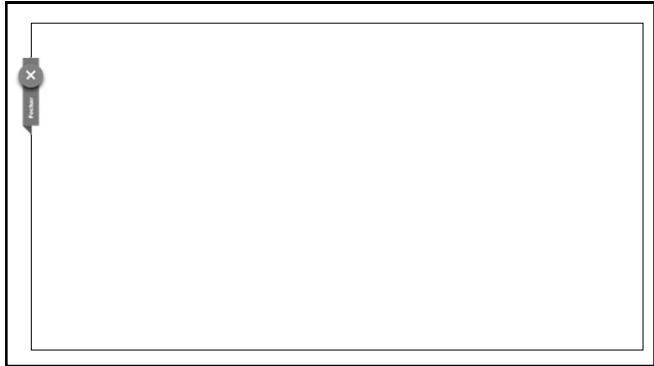
29

D

Personagens como experiência

- Um personagem bem construído representa valores, ideias e conflitos que ressoam com o público. Quando essa conexão acontece, o personagem não é apenas uma figura na tela — ele se torna parte da experiência emocional do espectador ou jogador

30



31