

## Aula 1

### Animação e Design de Personagens

Prof. Paulo Francisco Lemos Ribeiro

1

### Fundamentos do Design de Personagens

2

### Como iniciar?

- ▀ Ao iniciar um trabalho de design de personagens, por onde devemos começar?

3

- ▀ Leitura de documentos:
  - GDD (*Game Design Document*)
  - Escopo do personagem

4

### Escopo do personagem

- ▀ Informações básicas
  - Papel no jogo: protagonista, NPC (*non player character* – personagem não jogável), vilão etc.
  - Personalidade-chave
- ▀ Aparência e estilo
  - Descrição física
  - Referências visuais

5

### Escopo do personagem

- ▀ Narrativa e motivação
  - História de fundo
  - Objetivos e conflitos
- ▀ Integração com o jogo
  - Mecânicas específicas
  - Interações com outros personagens

6

### Escopo do personagem

- **Restrições técnicas**
  - **Plataforma-alvo (PC, console, mobile)**
  - **Limitações gráficas e de animação**

7

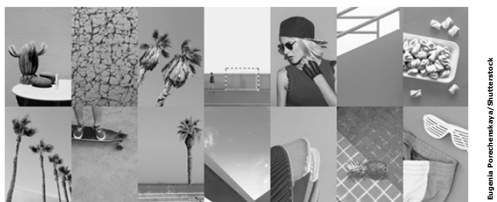
## Moodboard

- Conhecido também como **painel semântico**
- O objetivo é dar uma direção visual para o designer compreender o personagem

8

## Moodboard

- Modelo de Moodboard\painel semântico



9

## Psicologia Aplicada ao Design de Personagens

10

## Psicologia aplicada ao design de personagens

- Humanos são complexos, porém, em jogos, personagens têm funções mais preestabelecidas

11

## Psicologia aplicada ao design de personagens

- **Uso de estereótipo:**
  - **Reforça o que o personagem deve comunicar**
  - **Requer cuidado para não produzir discriminações**
  - **Considerar fatores culturais**

12

### Aspectos culturais

- Como afirma Isbister (2006), o belo é um conceito que depende de aspectos culturais

13

### A estética do herói

- Quem seria o herói de sua história?



emilypina/Shutterstock  
Vlad Stasov/Shutterstock

14

### A estética do herói

- Uma delas é a chefe do departamento cirúrgico de um importante hospital, a outra uma médica inexperiente em busca do seu espaço



Maria Kuczyk/Shutterstock  
Roman Samborsky/Shutterstock

15

### Arquétipos de Jung

16

### Arquétipos de Jung

- Os arquétipos são modelos universais de personalidade que facilitam a compreensão e a identificação dos personagens
- Inspirados nas ideias de Jung e aplicados em obras como *O herói de mil faces* (Campbell, 1949)

17

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| ■ Mago          | ■ Prestativo |
| ■ Cara comum    | ■ Criador    |
| ■ Inocente      | ■ Explorador |
| ■ Bobo da corte | ■ Governante |
| ■ Herói         | ■ Sábio      |
| ■ Amante        |              |
| ■ Fora da lei   |              |

18

### Triângulo da Esquisitice

19

### Triângulo da esquisitice

- O esquisito, ou incomum, pode deixar sua história mais interessante

20

- Três elementos podem ser esquisitos:
  - Personagens
  - Atividades
  - Mundo
- Para Rogers (2013), combinar mais de um elemento de esquisitice pode fazer o espectador se alienar da obra

21

### Ficha de Personagem

22

### Por que fazer uma ficha de personagem?

- Organiza e documenta todos os aspectos do personagem
- Evita inconsistências na animação e no design
- Auxilia no alinhamento com a narrativa e as mecânicas do jogo

23

### Por que fazer uma ficha de personagem?

- É uma ótima documentação para artistas\designers que vão ilustrar o personagem
- A ficha pode ser adaptada às necessidades do seu projeto

24

## Por que fazer uma ficha de personagem?

- Deve combinar os temas comentados anteriormente (documentação do jogo [GDD], escopo do personagem, aspectos psicológicos e arquétipos)

25

26