

D

## Aula 1

**Animação e Design de Personagens**

Prof. Paulo Francisco Lemos Ribeiro



1/21

1

D

## Fundamentos do Design de Personagens

1/21

2

D

### Como iniciar?

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

1/21

3

D

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

1/21

4

D

### 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

1/21

5

D

### Escopo do personagem

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

1/21

6

D

### Escopo do personagem

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

7

D

### Moodboard

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

8

D

### Moodboard

- Modelo de Moodboard\painel semântico



Eugenia Porechinskaya/Shutterstock

9

D

### Psicologia Aplicada ao Design de Personagens

10

D

### Psicologia aplicada ao design de personagens

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

11

D

### 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

D

### Aspectos culturais

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

13

D

### A estética do herói

■ Quem seria o herói de sua história?

14  
25



Shutterstock  
Vita Studio / Shutterstock

14

D

### 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

21  
25



Maria Belo / Shutterstock  
Roman Rambovsky / Shutterstock

15

D

### Arquétipos de Jung

■

21  
25

16

D

### 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

D

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

21  
25

18

D

**Triângulo da Esquisitice**

19  
21

19

D

**Triângulo da esquisitice**

20  
22

20

D

- 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  
23

21

D

**Ficha de Personagem**

22  
24

22

D

**Por que fazer uma ficha de personagem?**

23  
25

23

D

**Por que fazer uma ficha de personagem?**

24  
26

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