

LIMA, Alessandro. Projeto de Personagens Tridimensionais e Virtuais: Validação e Adaptação de Metodologias. Porto Alegre: Editora Uniritter, 2011.

www.alessandrolima.com

alessandrolima@alessandrolima.com

alessandroplima@gmail.com

SUMÁRIO

CAPÍTULO I

Personagens e as Personalidades em Jogo

Processo Criativo Fundamental

Taxonomia Projetual

Taxonomia de Jogos

Taxonomia de Personagens

Cenário Atual da Indústria de Jogos

Recursos, Investimentos e Cronograma

CAPÍTULO II

Fundamentação Antropológica e Comportamental sobre os Jogos

Jogos e sua Terminologia

Jogos Eletrônicos

Abrangência dos Jogos

Jogos nos Tempos Atuais: Modismo ou Evolução?

Classificação de Tipos de Jogos Eletrônicos

Mercado de Trabalho

Produção de Jogos Eletrônicos

Organização e Documentação

Etapas de Criação de um Jogo Eletrônico

CAPÍTULO III

Foco na Percepção pelas Personagens

Aprofundamento do Tema: Personagens

Tipos de Personagens na Literatura

Aspectos Míticos das Personagens: Arquétipos

Classificação Hierárquica de Estilos Gráficos para Personagens segundo Bancroft

O Público cresce com as Personagens dos Jogos

Personagens e o Processo de Design

Personagens 2D

Personagens 3D

Modelagem de Personagens Digitais 3D

Tipo de Modelagens

Topologia de Malha

Retopologia

Reciclagem de Modelos Criados Previamente

Modelagem, Presente e Futuro

CAPÍTULO IV

Processo Criativo: Metodologia a ser Seguida

Metodologias de Base

Metodologia de MEURER E SZABLUK (2009)

Metodologia de DOIZON (2008)

Metodologia de FOX (2004)

Metodologias Auxiliares

Metodologia de TAYLOR (2009)

Metodologia de MITCHELL (2007)

Metodologia de LIMA (2011)

Metodologia de WARD (2008)

Metodologia de JOHNSTON (1995)

Metodologia Final proposta por LIMA E MEURER (2011)

Esquematização da Nova Metodologia

CAPÍTULO V

Análises para Personagem de Exemplo

Análises Linguísticas

Análise Diacrônica para Personagens

Análise sincrônica para Personagens

Análise Paradigmática para as Personagens

Análises Desenhísticas para as Personagens

Análise Desenhísticas: Estrutural

Análise Desenhísticas: Cromática

Análise Desenhísticas: Funcional, Personificação e Appeal

Análise Desenhísticas: Pictografia

CAPÍTULO VI

Etapas Projetuais Executivas

Escopo

High Concept

Documento de Projeto para o Jogo

Documento de Projeto para Personagem

Posicionamento da Qualidade Gráfica

Posicionamento da Linguagem Gráfica

Estudos Desenhísticos para o Corpo

Estudos Desenhísticos para a Indumentária

Desenhos Ortogonais

Padrão Cromático Adotado

Arte Conceitual

Pré-Estética

Modelagem Poligonal

Modelagem Tridimensional da Personagem

Prototipagem

Mapeamento de Superfícies

Estética

Revestimento de Personagem

Textura de Pele

Rigging

Skinning

Animação

Experimento

Modelo Funcional Navegável (Interface de Configuração)

CONCLUSÃO

BIBLIOGRAFIA

Livros

Sites

ANEXOS

Documento de Projeto para o Jogo