

Que design devo escolher? Realista ou estilizado?

Samuel Dias Neto

www.samueldiasneto.com

samuel@samueldiasneto.com

Se você nunca fez esta pergunta, um dia fará, pois é a primeira pergunta que fazemos quando nos deparamos com um trabalho de design de personagem.

Mas o que é **Design**? Segundo a Wikipédia: “Denomina-se **design** qualquer processo técnico e criativo relacionado à configuração, concepção, elaboração e especificação de um artefato. Esse processo normalmente é orientado por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema.” (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Design>). E de acordo com o dicionário online Priberam design é a: “Disciplina que visa a criação de objectos, ambientes, obras gráficas, etc., ao mesmo tempo funcionais, estéticas e conformes aos imperativos de uma produção industrial.” (<http://www.priberam.pt>).

Concluimos que **Design** é o processo criativo desenvolvido com a finalidade de criar algo, no nosso caso, um personagem 3D. Então, vemos que os conhecimentos para a criação de um personagem 3D vão além de saber utilizar o Blender ou qualquer outro software de modelagem 3D.

Temos que ter conhecimentos sobre design para criar um bom personagem. Não adianta sentar em frente ao computador e começar a modelar sem um planejamento do que vamos fazer. Se você fizer isto, pode ter certeza que vai perder muito tempo no circuito faz-desfaz que normalmente existe quando queremos fazer algo “na prática”, sem um planejamento prévio. Sua criação será muito mais rápida e produtiva se você fizer o design da maneira correta.

E o primeiro dilema que vamos enfrentar num trabalho de design é se nosso personagem terá um aspecto realista ou será um personagem estilizado.

O aspecto realista refere-se a um personagem o mais próximo do real possível como, por exemplo, os personagens do filme “Final Fantasy” (<http://www.imdb.com/title/tt0173840/>). Já o aspecto estilizado refere-se a personagens que são uma “caricatura” da realidade, como em “Os incríveis” (<http://www.imdb.com/title/tt0317705/>) e “Tá dando onda” (<http://www.imdb.com/title/tt0423294/>), ou personagens que não existem na realidade, como em “As crônicas de Spiderwick” (<http://www.imdb.com/title/tt0416236/>).

Para resolver este dilema e decidir se seu personagem vai ser realista ou estilizado alguns fatores devem ser estudados.

Começamos com o roteiro do seu filme ou game. Como é seu personagem de acordo com o roteiro? Ele é humano, animal ou máquina? Quais suas características? Ele é alto ou baixo? Gordo ou magro? Alegre e amigável ou enfurecido? É o mocinho ou é o vilão? Em que contexto o personagem vai aparecer? Ele será filmado em close ou numa tomada do alto a uma certa distância? Isto vai influenciar na forma e no nível de detalhes exigido pelo personagem.

Você também tem que pensar no seu nível de habilidade com seu software 3D. Será que você conhece seu software a ponto de conseguir criar um personagem com muitos detalhes? Ou terá que criar um personagem com poucos detalhes devido a sua inexperiência no uso do software? Há a exigência de detalhes como cabelos, pelos e outros que exigem um conhecimento profundo da ferramenta de trabalho?

E seu computador tem capacidade de desenvolver o personagem no nível de

detalhes desejado? Ou ele vai travar na hora da renderização ou da animação?

Saiba que **quanto mais próximo da realidade for seu personagem, mais difícil será a tarefa de animá-lo**. E você não pode desconsiderar esta observação, pois normalmente um personagem 3D vai ser animado, seja num filme ou num game.

Isto deve-se ao fato de que quando a platéia conhece o tipo real do personagem ela espera que o mesmo comporte-se como no mundo real. Um personagem humano, por exemplo. A platéia convive com seres humanos todo dia e certamente eles sabem como um humano deve andar, sorrir, chorar, olhar, etc. Assim, a animação de um personagem humano deve atender estas expectativas.

Já um personagem estilizado, como por exemplo, o Pato Donald, não tem este tipo de exigência. Ele não se parece muito com um pato real e seu comportamento, seus gestos, suas “caras”, são do jeito que ele é. A platéia não vai exigir que ele comporte-se como um pato real porque sabem que ele é uma caricatura de um pato real. Ele tem seu próprio jeito. E apesar de tudo isso quem pode dizer que ele não é um personagem de sucesso?

Mas preste atenção, isto não deve ser uma barreira para a criação de personagens com estilo realista. Antes de tudo, você deve ser fiel ao roteiro. Se o roteiro exige um personagem realista, saiba que você tem a responsabilidade de copiar o máximo possível as características e o comportamento do ser real. Se o roteiro exige um personagem estilizado você tem maior liberdade para criar o desenho e o comportamento do personagem.

Outros detalhes importantes a serem analisados quanto ao aspecto realista ou estilizado de nosso personagem são as exigências a nível técnico. Normalmente quanto mais realista é o personagem, mais é exigido do software e do computador. E você não pode desconsiderar isto. Além do mais, será que seu personagem vai ser exibido nos mínimos detalhes? Se seu projeto for um game onde o personagem só aparece de cima a uma distância considerável, será que é preciso você se ater a detalhes que vão tornar a renderização mais pesada, como cabelos, roupas, unhas, etc?

Assim, concluímos que para a escolha entre o design realista ou estilizado do personagem você terá que analisar:

1. O roteiro do projeto (seja um filme ou um game). Quais as características do personagem? Em que contexto ele vai aparecer? Até que nível de detalhes ele deve possuir?
2. Suas habilidades (o nível de familiaridade que você tem com seu software 3D). Será que eu sei usar o software para desenvolver este personagem?
3. As possibilidades e limitações do seu software 3D. Meu software me permite descer ao nível de detalhes que eu necessito para desenvolver este personagem?
4. A capacidade do seu computador (processador, memória RAM, placa de vídeo);

Analise todos estes fatores e decida se seu design será realista ou estilizado. Ao fazer isto você deu o primeiro passo para a criação de um excelente personagem.

No próximo artigo continuaremos o estudo do design de nosso personagem.

Estudem!