

Introdução

Transcrição

Esse curso de criação de personagens vamos aprender a analisar o briefing de um cliente que pediu um personagem para uma campanha, ou um mascote que represente sua marca.



Vamos aprender a ler o briefing e detectar as palavras-chave, o público-alvo, bem como o ponto de contato que o cliente quer ter com esse público. Também é importante obter alguns detalhes técnicos para sabermos qual tipo de personagem será desenvolvido e como ele será usado. Ele pode aparecer em animações, ou talvez apenas em um anúncio estático.

Vamos detectar os requisitos e restrições desse projeto: o que precisamos colocar no projeto e o que não pode haver nele de forma nenhuma. É preciso fazer uma análise gráfica, para saber como o cliente se comporta visualmente e como se apresenta, para dentro e para fora. Nesse processo, analisaremos várias peças que o cliente fez.

O cliente pediu para que façamos um mascote para seu time de corrida, então precisaremos analisar o mundo da corrida, e como essas pessoas do mundo de *running* e esportes ao ar livre se comportam, o que eles usam e em quais cores, além de descobrir como funcionam os eventos corporativos de corrida. Tudo isso será feito de maneira gráfica, analisando imagens e buscando por referências na internet.

Depois faremos um benchmarking, e analisaremos vários mascotes em vários casos, e veremos do que gostamos e do que não gostamos. Assim, escolheremos exemplos positivos e negativos para o projeto.

Então passaremos para a etapa de criação, em que escolheremos uma figura com todos os conceitos que vimos. Teremos que escolher se o personagem será um humano, um animal, uma fruta, um objeto, um monstro... Vamos analisar as características de cada uma dessas figuras possíveis e decidir qual será a nossa.

Faremos uma análise de formas, para saber o que uma forma mais arredondada representa, ou o que um triângulo ou quadrado como base do personagem pode significar. Veremos como compor as formas, o que também dirá muito sobre o

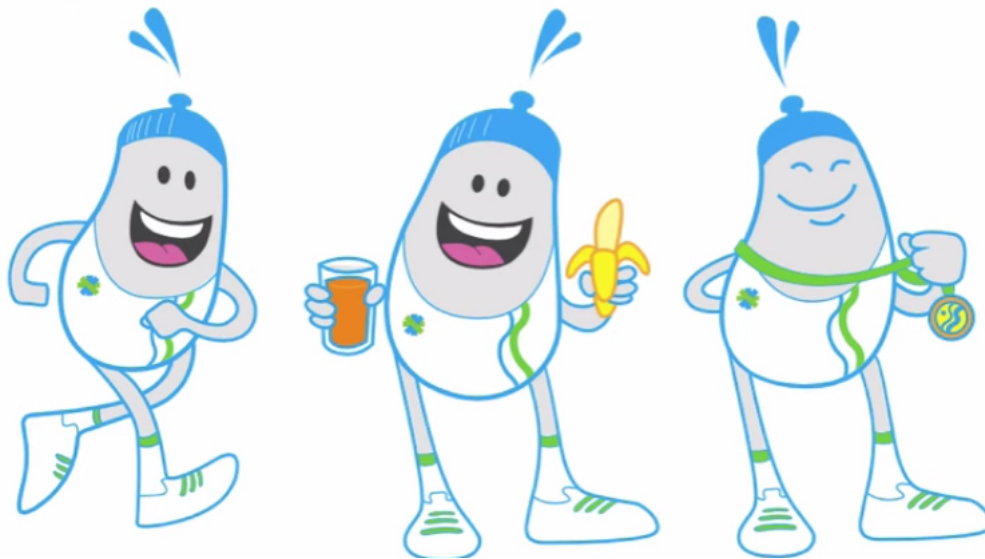
nosso personagem.

Começaremos a rabiscar, usando Photoshop e um tablet ou mesa digitalizadora. Vamos usar as ideias e definir aos poucos como será o personagem, pensando em várias hipóteses. Depois analisaremos as proporções dos personagens, para que seja possível repetir quantas vezes for necessário sem dificuldades.

Ao final do curso, faremos um esboço com o personagem em três poses, para apresentá-lo ao cliente. Mas não acaba por aí! Existe o segundo módulo desse curso, no qual vamos trabalhar com acabamento e vetorização desse material. Veremos nele também como criar uma paleta de cores e colorir o personagem. E ainda mostrarei como montar uma apresentação. Vamos chegar a um resultado bastante satisfatório, que será assim:

Construção do Personagem

Bizzer Running Team



Nesse curso faremos apenas o esboço, que é a base para essa apresentação. Na segunda parte desenvolveremos a apresentação. Vamos lá?