

## Introdução

### Transcrição

Olá! Sou Rainer Petter e serei seu instrutor no curso de concept art de personagens. Criaremos um personagem a partir de uma descrição de texto. Trata-se de um tipo de trabalho bastante comum para quem pretende atuar na área de video games, animação, filmes e assim por diante.

Todo personagem que conhecemos em jogos e filmes passou por um processo de criação. Receberemos um briefing que simulará a relação com o cliente, e neste documento teremos a descrição do personagem a ser criado.

O personagem será aplicado em um jogo de videogame, e terá uma cabeça de cebola e habita um ambiente pós-apocalíptico. O personagem terá algumas ferramentas, como uma faca de cozinha e um escudo feito de colher. Por se tratar um jogo, precisaremos adicionar detalhes de movimento e características do corpo do personagem.

Elaboraremos inicialmente o esboço simplificado desse personagem, em seguida começaremos a pensar em sua silhueta. É importante que ele seja reconhecível de maneira rápida, portanto pensaremos em uma silhueta que valorize sua identidade.

A partir da silhueta, faremos vários estudos de roupas, acessórios, armas e assim por diante. Desenvolveremos uma série de opções para que posteriormente possamos selecionar as características que funcionam ou não.

Chegaremos em três versões que serão apresentadas ao cliente e receberemos um feedback. A partir disso chegaremos ao resultado final e trabalharemos com diferentes poses: de frente e de costas.

Feito isso, começaremos a lidar com o aspecto cromático, então definiremos as cores que serão utilizadas. Para encerrar, faremos algumas posições ativas.

Essa é a primeira etapa na criação de um personagem: seu conceito. Depois haverá um profissional que modelará essa figura, uma animação e todas as outras cadeias necessárias.