

NARRATIVAS E PERSONAGENS PARA JOGOS

 **Érico** | **Saraiva**



Resumo de Narrativas e Personagens Para Jogos

Esta obra é uma introdução à criação de roteiros e ao desenho de personagens. Apresenta a linguagem e as técnicas de criação de jogos em diálogo com a tradição das demais formas narrativas.

Permeada de exemplos da história da arte e dos jogos, apresenta conceitos como a jornada do herói; a divisão em atos dramáticos; forma, figura e contexto; moral e motivação. O livro discute as especificidades do jogo, como o avatar e a interatividade.

Entre as técnicas de desenho e animação, amplamente ilustradas, incluem-se linhas de ação; eixos de sustentação e peso; malhas tridimensionais; uso de cores e quebra de simetria; perspectiva e iluminação; anatomia e posturas-chave; espaço cartesiano, modelagem e acabamento.

O conteúdo pode ser aplicado para os cursos técnicos em Computação Gráfica e Programação de Jogos Digitais, entre outros.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)