

Crearea povestirii: descrierea personajelor

Etape obligatorii anterioare / Cunoștințele anterioare ale elevilor	Crearea povestirii: storyboard
Obiective de învățare	Învățarea dezvoltării personajelor pentru un joc video
Subiecte	Arte, literatură / citit, Engleză ca limbă străină, Scriere
Vârsta recomandată (10 ani – 14) sau (15 - 18)	15 -18
Material necesar	Tutoriale (de exemplu, YouTube), software
Durata secvenței	45 – 60 de minute
Sfaturi pentru scurtarea duratei	Pentru a scurta această secvență, vă puteți concentra pe crearea unei schițe simple a personajului principal. Activitățile rămase ar putea fi atribuite ca teme pentru acasă
Sfaturi pentru a face secvențele mai accesibile sau incluzive	Este important să se includă personaje diverse (adică, personaje cu un fundal migrator).
Activitate individuală sau de grup	Activitate de grup (împărțiți elevii în grupuri de trei)
Producția așteptată	Creați descrierea personajelor principale

Abilități dezvoltate (după obiectivele de învățare)	Creativitate, colaborare și lucru în echipă, planificare
Gama de prețuri a jocului (<20€, 20-40€, >40€)	Gratis (Piskel, Magazin Gigantic, Heroforge.com) sau software plătit (Unity) (gratuit, >150€)
Activități de extindere / diferențiere (la sfârșitul secvenței)	Creați dialogurile personajelor, începeți faza de proiectare și animație

Pas cu pas: cum se implementează secvența

În această secvență, elevii pot crea propriile personaje folosind diferite programe software online. Ar trebui să vă împărtășiți elevii în grupuri de trei și să le cereți să discute și să-și folosească imaginația atunci când își dezvoltă caracterul. Două dintre cele mai comune categorii de personaje sunt personajele 2D și 3D. De asemenea, studenții pot folosi tutoriale YouTube (gratuite) pentru a înțelege principalele diferențe și a identifica cel mai util software.

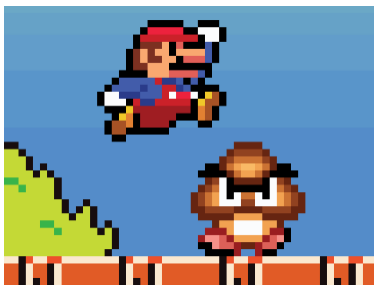
Opțiuni de software:

1. Piskel (Pixel Art, folosit mai ales pentru 2D; gratuit)
2. Unity (2D și 3D; gratuit –150€ pe lună)
3. Gigantic store (modele 2D și 3D; gratuit)
4. Heroforge.com (modele 3D; gratuit)



- **Pasul 1 – Înțelegerea diferenței dintre personajele 2D și 3D (15 minute)**

Arată elevilor diferite personaje din jocuri video pentru a-i inspira să-și dezvolte propriul caracter. Tutorialele pot fi găsite gratuit pe YouTube. Ar trebui să menționezi importanța personajelor în jocurile video și să arăți cum sunt dezvoltate în diferite jocuri. De asemenea, puteți cere elevilor să ia în considerare aspectul personajului, modul în care personajul acționează în jurul celorlalți, interacțiunile sale cu mediul și care sunt principalele sale caracteristici. Genul și atmosfera jocului sunt lucruri cheie de luat în considerare atunci când decideți ce personaj s-ar putea încadra în ce joc.



Source: <https://dribbble.com/shots/11362822-Super-Mario-Bros-Minimalist-Pixel-Art>

Personaje 2D: jocurile 2D folosesc grafică plată și nu au geometrie tridimensională. Aceasta înseamnă că personajele sunt plate și mediul de fundal nu este foarte realist (Zoria, 2020). Mișcările personajului sunt plate și adesea există un punct de plecare și un punct final, unde personajul trebuie să atingă scopul jocului (Starloop Studios, 2021). Este mai ușor să creezi un personaj 2D și pot fi folosite în jocuri mai simple. Crearea personajelor 2D se numește pixel art (Kotaki) și multe ghiduri pot fi găsite online.

Exemplu de personaj 2D din jocurile video:

Super Mario Bros: lansat inițial în 1985, Super Mario este unul dintre cele mai faimoase personaje 2D. Când prințesa Toadstool a fost răpită, doar Mario poate salva oamenii ciuperci.



Personaje 3D: caracterele 3D sunt mai complexe de dezvoltat, dar se pot deplasa mai ușor. 3D reprezintă cele trei dimensiuni: lățime, înălțime și adâncime și creează un mediu mai realist pentru personaj (Starloop Studios, 2021).

Exemplu de personaj 3D în jocuri video:

Final Fantasy VII: Zack Fair este personajul principal și este proiectat folosind tehnica 3D. Caracteristicile lui sunt foarte clare și se poate mișca în toate direcțiile. Povestea este plasată în timpul unui război, iar Zack este un soldat cărui i se încredințează diverse sarcini de-a lungul jocului. Scopul său final este să câștige împotriva antagoniștilor săi.



Source: https://en.wikipedia.org/wiki/Zack_Fair#/media/File:Zack_Fair.png

- **Pasul 2 – Dezvoltarea personajului principal (15 minute)**

Atunci când dezvoltă un personaj de joc video, elevii ar trebui să-și amintească că jucătorii doresc să experimenteze o aventură realistă de joc într-un mod autentic (Starloop Studios, 2021). Ar trebui să-i sfătuiți pe elevi să ia în considerare care este misiunea principală a personajului atunci când decideți trăsăturile personajului (Eden, 2020). Apoi pot alege între un personaj 2D sau 3D. Dacă personajul face mișcări simple, atunci ar trebui folosit un personaj 2D. Dacă personajul este mai realist și face activități mai complexe, atunci un personaj 3D va fi mai bun. În această etapă, elevii ar trebui să ia în considerare punctele forte și punctele slabe ale caracterului lor (Arsalan, 2021), mișcările personajului și obiectele pe care acesta le folosește (Warner, 2019).

De exemplu, care sunt expresiile faciale ale personajului? Personajul folosește vreoarmă?



- **Pasul 3 – Relația cu alte personaje (10 minute)**

Aceasta este o întrebare cheie pentru dezvoltarea personajelor din jocurile video. Elevii ar trebui să ia în considerare modul în care caracterul lor interacționează cu ceilalți. Sunt prietenoși? Au dușmani?

Elevii ar trebui să ia în considerare și modul în care personajul lor va interacționa cu jucătorul. Va avea jucătorul opțiunea de a decide cum va reacționa un personaj?

Unele personaje 2D, cum ar fi Hollow Knight, nu au nicio relație cu alte personaje. Singura interacțiune a Hollow Knight cu mediul său este să se deplaseze în regat și să-și învingă dușmanii (Team Cherry, 2017).

- **Pasul 4 – Decizia aspectului personajului (15 minute)**

Personajele jocurilor video au succes atunci când sunt memorabile. Elevii ar trebui sădea caracterului lor un aspect distinct (Arsalan, 2021). De asemenea, ar trebui să le cereți elevilor să ia în considerare misiunea personajului și să-și aleagă aspectul în consecință. De exemplu, un ninja ar fi îmbrăcat într-un mod diferit decât un personaj animal.



Referințe

Arsalan. (2021). 'Character Designing For Video Games In 2021'. It-s.com. <https://it-s.com/character-designing-for-video-games-in-2021/>

Eden, Martin. '2D Vs 3D Games: Differences, Benefits and Costs'. Meliorgames.com. <https://meliorgames.com/game-development/2d-vs-3d-games-differences-benefits-and-costs/>

Hollow Knight. (2017). <https://unity.com/madewith/hollow-knight>

Kotaki, Glauber. 'Introduction to Pixel Art for Games'. Raywenderlich.com. <https://www.raywenderlich.com/2888-introduction-to-pixel-art-for-games>

MasterClass. (2020). 'How to Design a Video Game Character'. Masterclass.com. <https://www.masterclass.com/articles/how-to-design-a-video-game-character#what-makes-a-good-video-game-character>

Starloop Studios. (2021). '3D Vs. 2D: The Eternal Battle to Develop Video Games'. Starloopstudios.com. <https://starloopstudios.com/3d-vs-2d-the-eternal-battle-to-develop-video-games/>

Stegner, Ben. (2020). '2D Games vs. 3D Games: What Are the Differences?'. Makwuseof.com. <https://www.makeuseof.com/2d-games-vs-3d-games-differences/>

Warner, Robert. (2019). 'The Role of Personality in a Video Game Protagonist'. Medium.com. <https://medium.com/@rjwarner98/protagonistpersonality->



[405dba076745](#)

Zoria, Sophie. (2020). '2D vs 3D Games: How Do They Differ for Beginners?'

Medium.datadriveninvestor,.com.

<https://medium.datadriveninvestor.com/2d-vs-3d-games-how-do-they-differ-for-beginners-207bd9f6c681>

