

Profissão: design de **GAMES**

Levanta o dedo quem nunca quis saber quem é o sor-tudo responsável por criar personagens, cenários, enredo e músicas dos games mais irados do mundo. Esse cara ou mina é o designer de games, responsável por projetar jogos para PC, consoles, celulares e internet.

Com a chegada de novas empresas de jogos, a profissão está cada vez mais em alta no País. Por aqui há muitos cursos técnicos e algumas instituições que formam o profissional. A PUC, por exemplo, oferece o curso superior de Tecnologia em Jogos Digitais e a Universidade Anhembi Morumbi tem a graduação de quatro anos para o curso de Design de Games.

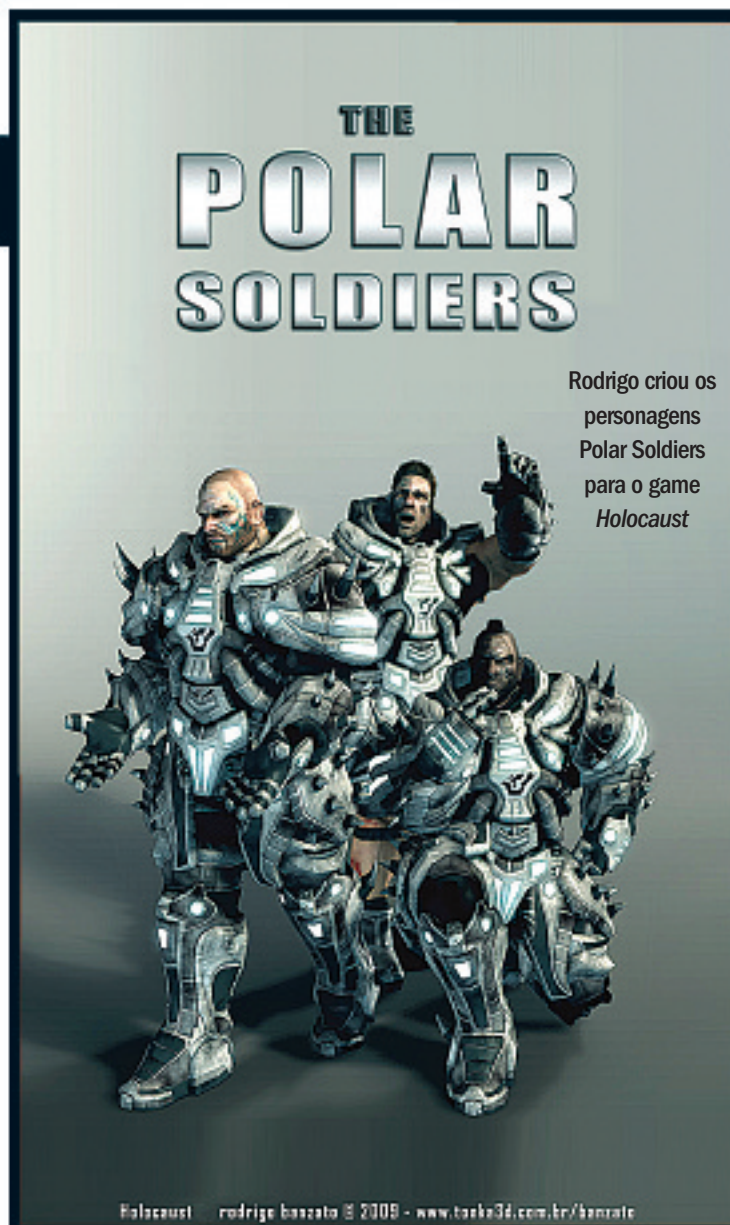
“Na universidade o aluno consegue, principalmente, descobrir qual é seu dom na área. Pode ser criar histórias, desenhar, programar o jogo ou até

mesmo saber escolher bem a trilha sonora. Não adianta fazer um desenho maravilhoso se a trilha está ruim. No curso, ele aprende tudo isso”, explica o professor Marcos Cardoso, da Anhembi Morumbi.

Para quem pretende seguir a carreira, as dicas são saber trabalhar em equipe e se comunicar. “Desenhar é só uma das qualidades. O profissional completo tem de saber gerenciar e enxergar o game com noção global do negócio”, explica.

Mas a pergunta que não quer calar é só uma: o profissional de design de games se diverte? “É claro que se diverte, e muito. Afinal, tudo fica bem mais fácil quando a gente faz o que gosta. Por isso, é legal ir jogando desde já, para treinar bastante”, garante o professor Marcos Cardoso.

Por Marcela Munhoz



Rodrigo criou os personagens Polar Soldiers para o game *Holocaust*

Quem é quem no mundo dos games



▼ Roteirista

É o profissional mais difícil de encontrar no mercado, o criador da alma do game. Ele escreve a história do jogo e desenvolve os objetivos dos personagens para que fique atrativo.

▼ Desenhista conceitual

Responsável por criar o visual dos personagens e ambientes, usando técnicas como a 2D (desenho tradicional). O desenho à mão é passado para o computador e o personagem é produzido com base nos rascunhos.

▼ Modelador/animador

Modela os personagens e os cenários tridimensionais. Trabalha como um arquiteto, usando noções de espaço, profundidade e iluminação para dar mais realismo.

▼ Programador

É o profissional que programa e desenvolve os movimentos, as funções e os códigos dos jogos.



PARTICIPAR DE CONCURSO É VITRINE PARA SE GARANTIR NO MERCADO

Além de ser comunicativo, saber trabalhar em equipe e gostar do que faz, o profissional de games precisa dar um jeito de mostrar seu portfólio. Por isso, é ideal criar um currículo on-line e participar de concursos.

Foi o que sempre fez Rodrigo Banzato, 29 anos, de Santo André. Ele acaba de conquistar o segundo lugar na categoria *Best New Character Customization Pack* (algo como customização de um personagem)

no torneio mundial promovido pela Epic Games, empresa responsável pela produção de dois dos jogos mais vendidos: *Gears of War* e *Unreal Tournament*.

“É legal participar desses campeonatos e modificar os personagens”, afirma Rodrigo, que é formado em desenho industrial, dá aulas de computação gráfica em 3D e trabalha para uma empresa nos Estados Unidos.

'A ferramenta não importa muito, o que importa é o ARTISTA atrás dela'

O trabalho para a Epic demorou dois meses. Agora Rodrigo vai participar de outra etapa e criar um game completo com cenário, personagens, mapa. Isso pode demorar de cinco meses até dois anos, que é a duração do Epic Games.

O andreense garante que adora o que faz, mas é uma profissão que exige paciência e persistência. Segundo ele, um bom artista na área deve ganhar até R\$ 5.000. “A pri-

meira coisa é ter um computador, que não pode ser muito antigo. Depois pode baixar um programa básico como a versão *trial* do 3D Studio Max. A ferramenta não importa muito, o que importa é o artista atrás da ferramenta. Também precisa estudar um programa de textura, como o *photoshop*, e saber inglês.”

Quer saber mais sobre os trabalhos do Rodrigo? Acesse www.tonka3d.com.br/banzato