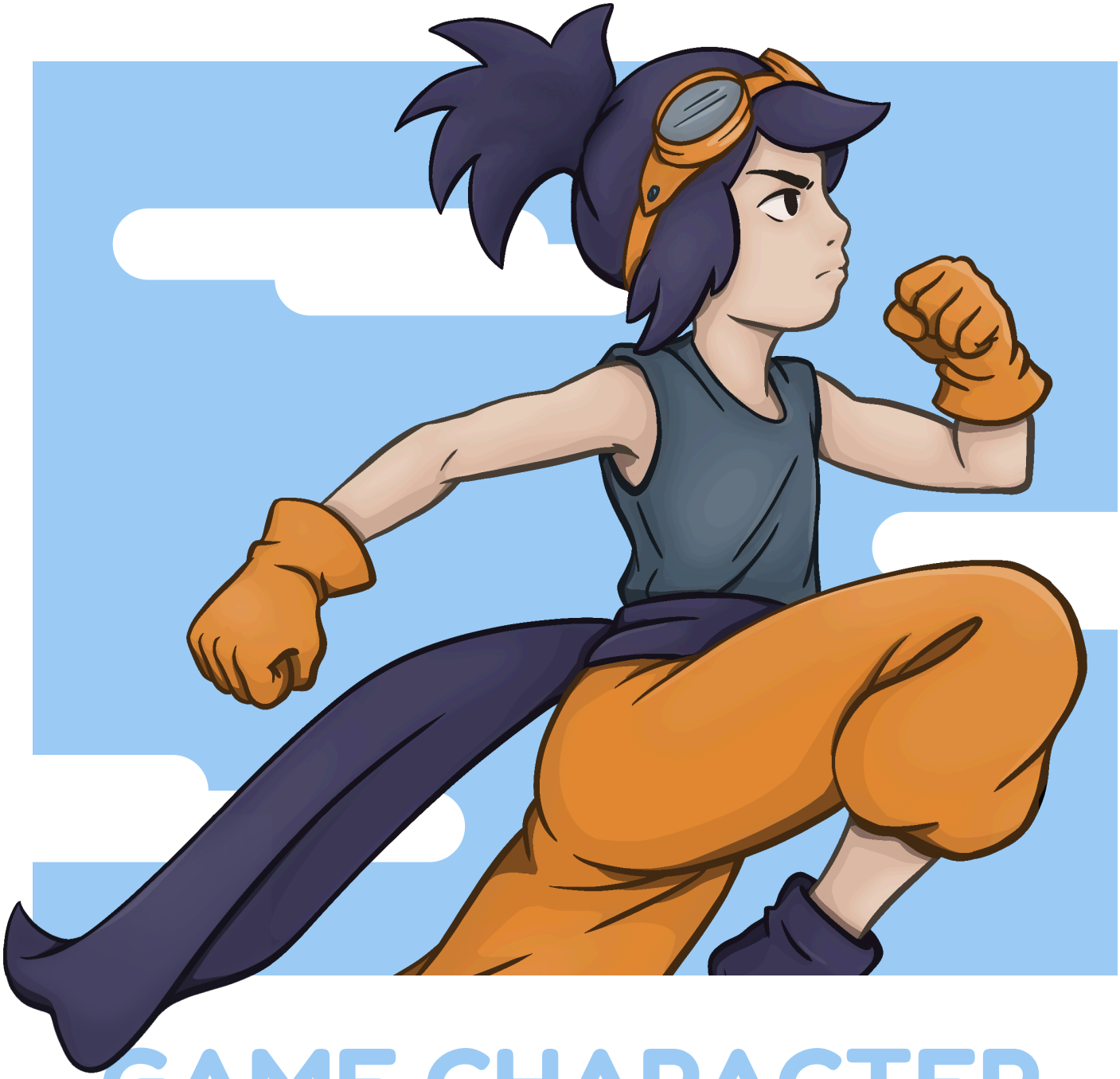


GAME CHARACTER DESIGN

progettare personaggi per l'industria videoludica

Politecnico di Torino

Corso di Laurea triennale in **Design e Comunicazione**

Anno Accademico **2025-2026**

GAME CHARACTER DESIGN

Progettare personaggi per l'industria videoludica

Relatrice: **Barbara Stabellini**

Candidato: **Noah Ferraris**

ABSTRACT

La tesi analizza il processo di progettazione di personaggi per videogiochi dal punto di vista del character designer, seguendo le principali fasi della pipeline di sviluppo: interpretazione del brief, ricerca visiva, ideazione, pre-produzione e preparazione degli asset per la produzione. Integrando spiegazioni teoriche, esempi originali e consigli pratici, il testo descrive strumenti, metodologie e criteri progettuali impiegati nella realizzazione di un character design efficace. L'elaborato si propone come supporto introduttivo chiaro e accessibile per chi desidera avvicinarsi all'arte videoludica con una maggiore comprensione delle pratiche professionali e delle competenze richieste.

OBIETTIVI DEL PROGETTO DI TESI

L'idea alla base di questo elaborato nasce dalla volontà di colmare una lacuna specifica nella manualistica di settore.

Sebbene esistano innumerevoli testi e corsi dedicati all'insegnamento del disegno, dell'illustrazione o dell'anatomia, sono rari gli quelli che affrontano il character design come una disciplina progettuale rigorosa, e ancor meno quelli con un focus esclusivo sull'industria videoludica.

Progettare un personaggio per un videogioco differisce profondamente dal concepirlo per l'animazione o per l'editoria: il medium interattivo impone vincoli tecnici, necessità di gameplay e regole di leggibilità uniche. In questo contesto professionale, l'abilità tecnica nel disegno rappresenta solo uno degli strumenti a disposizione dell'artista, e il lavoro quotidiano si fonda, in realtà, su metodologie consolidate, best practices e una profonda conoscenza dei limiti tecnici del motore grafico.

Per decostruire e rendere accessibile questa complessità, la prima fase del progetto di tesi si è concentrata sulla ricerca analitica. Attraverso lo studio delle pipeline standard dell'industria videoludica, l'analisi di manuali specializzati, il confronto diretto con professionisti del settore e l'esperienza maturata in prima persona come game artist all'interno di un team di sviluppo universitario, sono stati mappati i vari passaggi cardine del processo ideativo.

La sintesi pratica di questo lavoro di ricerca si è concretizzata nell'elaborazione di una scheda progettuale. Concepita come un template intuitivo e riutilizzabile per qualsiasi progetto di character design, la scheda è stata strutturata per guidare gli artisti meno esperti lungo un ordine logico di esecuzione, assicurando che nessuna delle fasi essenziali del workflow, dalla decodifica del brief alla pre-produzione, sia tralasciata.

Si è tuttavia valutato che, per massimizzare l'efficacia di questo supporto, l'approccio migliore fosse quello di renderlo il punto di arrivo di un percorso formativo più ampio. Fornire la scheda supportata dall'intero sostrato teorico e di ricerca che l'aveva generata avrebbe permesso al lettore di comprenderne a fondo le potenzialità, garantendo un utilizzo più efficace e consapevole. Si è deciso, pertanto, di far convergere l'indagine teorica iniziale e lo strumento operativo in un unico ecosistema, trasformando l'elaborato di tesi in un manuale didattico: il guidebook "Game Character Design - Progettare personaggi per l'industria videoludica".

Dal punto di vista formale, l'impaginazione, l'organizzazione grafica e la gerarchia dei contenuti sono state modellate ispirandosi a pubblicazioni editoriali di riferimento per i concept artist, come i manuali di 3dtotal Publishing e 21draw.
Questa scelta stilistica ha il preciso intento di inserire organicamente il progetto in un formato e in un linguaggio visivo che gli utenti dell'ambito artistico sono già abituati a consultare.

A supporto di questo impianto didattico, il testo è affiancato da disegni prodotti ad hoc, asset originali e casi studio. Ogni illustrazione è inserita con l'intento di tradurre la teoria in immagine e mostrare in modo tangibile come i principi affrontati possano essere applicati.

Per facilitare ulteriormente la transizione tra lo studio e l'applicazione, si è optato per un tono di voce ibrido. La trattazione mantiene un saldo rigore analitico e fa un uso puntuale della terminologia tecnica, rivolgendosi a un pubblico alle prime armi, ma già familiare con le principali dinamiche dello sviluppo videoludico.

Al registro formale si alternano momenti di dialogo diretto con il pubblico, in cui vengono forniti spunti applicativi, accorgimenti sull'uso dei software e suggerimenti su specifici esercizi da eseguire.

Questo approccio elimina il divario tra teoria e pratica: è l'elaborato stesso a guidare la transizione, trasferendo a chi legge il manuale quel bagaglio di competenze trasversali che solitamente si acquisisce solo attraverso l'esperienza sul campo e incoraggiando un atteggiamento orientato alla sperimentazione attiva.



GAME CHARACTER DESIGN

progettare personaggi per l'industria videoludica

© 2026 Noah Ferraris

Quest'opera è rilasciata sotto i termini della licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Crediti e note sulle immagini

Tutte le illustrazioni, concept art e materiali grafici presenti all'interno dell'elaborato sono opere originali dell'autore, salvo ove diversamente e specificamente indicato.

Le immagini di terze parti, debitamente accompagnate dalla fonte, sono inserite esclusivamente a scopo didattico, di ricerca e di critica, ai sensi dell'Art. 70 della Legge 633/1941, senza alcun fine di lucro. I diritti di proprietà intellettuale appartengono ai rispettivi proprietari.

Immagine di copertina

Illustrazione di Noah Ferraris

INDICE

INTRODUZIONE 10

STRUTTURA DEL GUIDEBOOK 11

IL RUOLO DEL CHARACTER DESIGNER 12

- DEFINIZIONI E AMBITI DI APPLICAZIONE 14
- L'ARTISTA IN UN TEAM DI SVILUPPO 17

LA PIPELINE DI SVILUPPO 20

- L'ANALISI DEL BRIEF 22
- LA FASE ESPLORATIVA 26
- LA CONCEPT ART E LA PRESENTAZIONE 30
- LA PRE-PRODUZIONE 35
- L'HANDOFF 39
- LA VERTICAL SLICE 41

PRINCIPI TEORICI E VINCOLI TECNICI 43

- TEORIA DEL COLORE 44
- SHAPE LANGUAGE 48
- LEGGIBILITÀ E GERARCHIA VISIVA 51
- REQUISITI DI VENDIBILITÀ 55
- I VINCOLI DEL MEDIUM 57
- 2D VS 3D 60
- AAA VS INDIE 62

LA GUIDA OPERATIVA 00

- LA SCHEDA PROGETTUALE 12
- PANORAMICA DELLE RISORSE 12

CASI STUDIO APPLICATIVI 12

- WORKFLOW SU PROCREATE 12
- WORKFLOW SU BLENDER 3D 12
- WORKFLOW SU ASEPRITE 12

GLOSSARIO 12

BIBLIOGRAFIA 12

INTRODUZIONE

I personaggi sono spesso il primo elemento con cui un giocatore entra in contatto.
Attraverso il loro aspetto, le loro forme e il modo in cui comunicano la propria identità, contribuiscono a definire il carattere di un videogioco e a renderlo riconoscibile e memorabile.
Un buon character design non si limita, infatti, a creare figure visivamente interessanti, ma aiuta attivamente il giocatore a comprendere il mondo narrativo, a immedesimarsi in esso e a costruire un legame emotivo con l'esperienza di gioco.

Dietro ogni personaggio c'è il lavoro di artisti che trasformano idee, esigenze di gameplay e art direction in qualcosa di concreto.
Partecipare allo sviluppo di un videogioco, collaborando all'interno di un team e vedendo i personaggi che si sono immaginati prendere vita davanti ai propri occhi è uno degli aspetti più stimolanti di questo lavoro.

Con l'evoluzione costante del settore e la continua richiesta di esperienze originali, la capacità di creare personaggi in grado di trasmettere emozioni, raccontare storie e distinguersi dagli altri rimane una competenza fondamentale.

Nonostante l'importanza di questa figura professionale, sono ancora pochi i testi che affrontano in modo specifico il character design per videogiochi, descrivendone processi, pratiche e modalità di lavoro dal punto di vista di un artista.
Questo guidebook nasce con l'obiettivo di rendere tale percorso più chiaro e accessibile, offrendo una panoramica delle fasi che portano dall'idea iniziale alla definizione di un personaggio pronto per entrare in produzione.

Diventare game artist non dipende da un talento innato riservato a pochi: come molte altre discipline creative, il character design è un'abilità che si costruisce attraverso metodo, osservazione, conoscenza degli strumenti a disposizione, continua pratica e stimolazione della propria creatività.
Attraverso esempi, processi e suggerimenti applicabili al lavoro quotidiano, l'elaborato vuole mostrare come molte delle competenze richieste dal character design possano essere apprese e allenate.

Avvicinarsi al mondo dell'arte per videogiochi può sembrare complesso, ma osservandolo da vicino, molti degli ostacoli all'ingresso che lo circondano risultano meno insormontabili di quanto possano apparire inizialmente.



STRUTTURA DEL GUIDEBOOK

Questo manuale è concepito come un ponte tra la teoria accademica e la prassi industriale. Sebbene ogni capitolo possa essere consultato singolarmente, si consiglia una lettura progressiva così da assimilare prima i flussi di lavoro e la teoria, per poi applicarli concretamente nelle sezioni operative finali.

LA PIPELINE

Il percorso inizia esplorando le dinamiche dell'industria videoludica. Il capitolo IL RUOLO DEL CHARACTER DESIGNER definisce la figura del character designer nel mercato contemporaneo, delineandone le competenze chiave e le interazioni con gli altri reparti del team di sviluppo.

Da qui si accede a LA PIPELINE DI SVILUPPO, capitolo incentrato sul processo produttivo descritto dal punto di vista di un character designer, con particolare attenzione alle fasi di sviluppo dei concept e alla pre-produzione.

Questa sezione mira a delineare un modello di workflow universale, pur nella consapevolezza che realtà diverse adottano percorsi diversi. Per questo motivo sono puntualmente evidenziate le differenze progettuali e strutturali che intercorrono, ad esempio, tra le produzioni indie e quelle AAA.

DALLA TEORIA ALLA PRATICA

Una volta compreso il percorso di lavoro, con PRINCIPI TEORICI E VINCOLI TECNICI si affrontano una serie di approfondimenti verticali legati alla progettazione visiva in ambito videoludico, fornendo le conoscenze teoriche indispensabili per dare solidità e leggibilità ai propri concept.

Tutta la teoria e la metodologia analizzate finora confluiscono e si concretizzano nella sezione LA GUIDA OPERATIVA. Qui l'intero impianto del manuale viene sintetizzato in una scheda progettuale guidata che diventa strumento pratico per orientare la creazione dei personaggi.

Il suo utilizzo è illustrato attraverso tre casi studio strutturati come tutorial, consultabili all'interno del capitolo CASI STUDIO APPLICATIVI. Si tratta di progetti pratici che applicano il metodo appreso su archetipi e software differenti, mostrando il processo artistico passo dopo passo.

BOX INFORMATIVI

Durante la lettura si consiglia di prestare attenzione ai riquadri colorati che intervallano il testo: contengono spunti, accorgimenti tecnici e suggerimenti pratici derivati direttamente dall'esperienza sul campo.

STRUMENTI DI SUPPORTO

Per facilitare la lettura e stimolare la ricerca personale, le pagine finali del manuale ospitano due sezioni di riferimento.

Il GLOSSARIO interviene come supporto immediato per la comprensione della terminologia tecnica del settore, mentre la BIBLIOGRAFIA raccoglie le fonti originali, offrendo un punto di partenza per chi desidera proseguire l'indagine e approfondire ulteriormente gli argomenti discussi. I rimandi a queste ultime sono inseriti nel testo tra parentesi quadre e si riferiscono ai contenuti trattati nella doppia pagina in cui compaiono.



IL RUOLO DEL CHARACTER DESIGNER

Prima di addentrarsi nelle tecniche e nei flussi di lavoro, è necessario comprendere il ruolo e le responsabilità del character designer all'interno dell'industria videoludica. Si comincia definendo termini chiave e indagando l'interazione tra personaggio, player e medium, per poi esplorare le dinamiche interne al team di sviluppo. Il focus principale riguarda la capacità di dialogare e collaborare con altri reparti, gestire il feedback e sapersi distaccare emotivamente dal proprio lavoro: competenze fondamentali per la buona riuscita del progetto.

DEFINIZIONI E AMBITI DI APPLICAZIONE

Per comprendere il ruolo del character designer all'interno di una produzione videoludica, è necessario fare un passo indietro e analizzare la natura della disciplina alla sua radice.
Prima ancora di essere applicato a un medium specifico, il character design è l'arte di dare forma, personalità e storia a un'entità immaginaria, rendendola un attore credibile all'interno di un universo narrativo.

In questo contesto, è utile distinguere il confine e la sinergia tra due concetti spesso sovrapposti nel settore dell'intrattenimento: la concept art e il character design.

La concept art è la disciplina di esplorazione visiva e problem-solving che supporta l'intero percorso di sviluppo e produzione. Il suo obiettivo non è realizzare illustrazioni decorative o opere finite da esporre, bensì generare idee funzionali e documenti di lavoro chiari e sintetici.
Il concept artist esplora ambienti, prop, veicoli, interfacce, linguaggi cromatici, relazioni tra personaggi e creature, agendo come primo ponte di traduzione tra i concetti astratti ideati dai game designer in seguito alla definizione del brief e l'output finale. È la fase progettuale in cui il team testa le atmosfere, valida le forme e risolve i dubbi estetici prima di investire tempo e budget nei vari asset, modelli 3D e animazioni definitive.

Il character design è una specializzazione verticale all'interno della concept art, focalizzata esclusivamente sull'ideazione e sulla costruzione tecnica degli attori che abitano il mondo di gioco, tra cui i personaggi protagonisti giocabili (Main Playable Character), i compagni di avventure, i nemici, i boss e gli NPC (Non-Playable Character) di supporto.
Il character designer non si limita a rappresentare un aspetto esteriore accattivante, ma progetta anche un'identità interattiva completa e funzionante. Questa disciplina unisce lo studio dell'anatomia, della psicologia legata a forme e colori alle ferree regole operative del videogioco, garantendo la leggibilità e riconoscibilità del personaggio durante tutto il gameplay. L'aspetto di ogni personaggio è pensato per comunicare efficacemente la propria biografia e personalità, e gli output realizzati tengono a mente il ruolo che il personaggio deve avere all'interno del medium di destinazione.



Concept art di un personaggio circondato da un bosco innevato

L'INTERAZIONE CON IL MEDIUM

Quando la disciplina del character design fa l'ingresso nell'ambito videoludico, il lavoro dell'artista acquisisce una nuova dimensione di responsabilità: in un videogioco un personaggio non è soltanto una figura da osservare passivamente su uno schermo, ma un vero e proprio motore di azione e interazione, chiamato a rispondere dinamicamente nello spazio di gioco agli input dati dal player.

Che si tratti del personaggio controllato direttamente dal giocatore, di un compagno di avventure o di un antagonista, il character diventa il punto di contatto fondamentale tra l'essere umano e il sistema di regole del gioco, oltre a rappresentare il mezzo attraverso il quale l'utente può prendere realmente parte all'esperienza progettata.

Poiché il videogioco richiede una partecipazione attiva, il compito fondamentale del character designer all'interno di uno studio di sviluppo è motivare e coinvolgere il giocatore attraverso la comunicazione visiva. Per stimolare l'utente a interagire e a sentirsi parte integrante del mondo virtuale, si può operare sui due aspetti principali descritti di seguito.

Guidare l'intuizione del giocatore

Attraverso forme e colori l'artista rende chiaro il tipo di esperienza che l'utente si deve aspettare da una specifica figura. Un personaggio massiccio e corazzato trasmette immediatamente l'idea di resistenza e lentezza, mentre un personaggio slanciato, dinamico e leggero suggerisce velocità, agilità o abilità magiche.

Costruire la risonanza emotiva

Un design ben riuscito permette al giocatore di identificarsi con il protagonista o di comprendere le motivazioni di un nemico senza il bisogno di lunghe spiegazioni testuali. Attraverso abiti, accessori ed espressioni facciali si rende verosimile il contesto del gioco, favorendo la sospensione dell'incredulità da parte del player.



Character design che trasmette lentezza.



Personaggio magico e dinamico.

[1, 2, 3, 4, 5]

LO SPETTRO DI STILIZZAZIONE

Il lavoro del character designer può applicarsi a una varietà pressoché infinita di stili visivi, diversi a seconda della direzione artistica del progetto, delle dimensioni dello schermo di gioco e del pubblico a cui ci si rivolge. Esistono però delle linee guida condivise a cui si può fare riferimento: questo ventaglio di possibilità si distribuisce lungo uno spettro di stilizzazione, comunemente regolato attraverso il canone delle proporzioni anatomiche.
La modifica del numero di teste che compongono l'altezza totale del corpo (head heights) costituisce il mezzo primario a disposizione dell'artista per alterare istantaneamente la psicologia, l'età percepita e il genere stilistico di un personaggio destinato alla produzione interattiva, definendo i seguenti macro-ambiti operativi.

Stile realistico e naturalistico (7.5 - 8 teste)

In questo ambito si adottano proporzioni anatomiche fedeli alla realtà per sostenere narrazioni dal tono maturo e cinematografico.
Per comunicare il carattere e il background della figura, il design si concentra sulla cura del dettaglio: la resa credibile dei tessuti, i segni di usura sui costumi che ne raccontano il vissuto e la naturalezza delle animazioni facciali.

Stile dinamico e stilizzato (5 - 7 teste)

È l'ambito prediletto dai giochi d'azione ad alta intensità, dove la rapidità del gameplay richiede una comunicazione immediata.
L'artista modifica deliberatamente le proporzioni anatomiche accrescendo il volume di mani, piedi, larghezza delle spalle e armi. Tale sintesi visiva risponde a una duplice necessità tecnica: enfatizzare il dinamismo delle pose e garantire una leggibilità istantanea delle azioni di gioco anche a grande distanza dalla telecamera.

Stile super-sintetico o chibi (2 - 3.5 teste)

Caratterizzato da teste di grandi dimensioni e corpi compatti, questo stile unisce accessibilità ed efficienza tecnica. La semplificazione delle forme comunica calore emotivo e giocosità, rendendo il personaggio immediato ed empatico e, al contempo, la riduzione del dettaglio superficiale permette al modello di risultare perfettamente leggibile ed espressivo anche su schermi di piccole dimensioni. Questo approccio è infatti tipico dei titoli per mobile e console portatili, riducendo al minimo la complessità per concentrare l'attenzione dell'utente sui movimenti essenziali del gameplay.

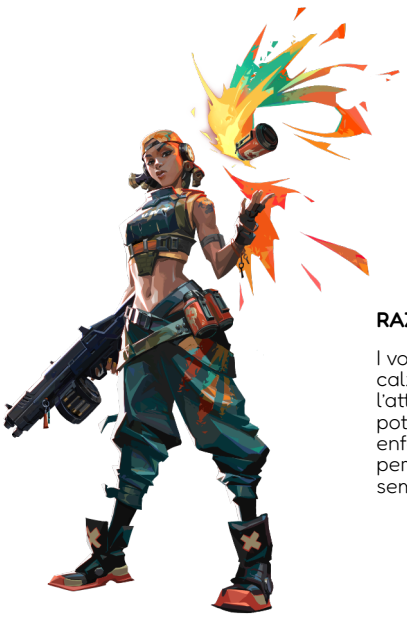
SCALE SHIFT

Prova a disegnare il concept di un tuo personaggio nei tre diversi stili descritti. Questo esercizio ti permette di testare se il visual hook del tuo design riesce a sopravvivere a cambi di proporzione e ti aiuta anche a imparare a rispondere a direzioni artistiche diverse.



ELLIE - The Last of Us

L'anatomia e le proporzioni verosimili guidano l'attenzione sulla vulnerabilità e sul pragmatismo del personaggio, comunicando il suo vissuto attraverso una fisicità credibile e valorizzando il tono drammatico del racconto.



RAZE - Valorant

I volumi maggiorati delle calzature e degli ordigni guidano l'attenzione sulla mobilità e sul potenziale offensivo, enfatizzando l'agilità del personaggio attraverso forme semplici e dinamiche.



ISABELLE - Animal Crossing

La testa sovradimensionata guida l'attenzione sul volto rendendo le espressioni facciali chiare e leggibili, e massimizzando l'empatia del personaggio anche sui display compatti.

L'ARTISTA IN UN TEAM DI SVILUPPO

Il character design per i videogiochi è per sua natura una disciplina corale e collaborativa. A differenza dell'illustratore o del pittore tradizionale che può controllare ogni aspetto della propria opera dall'inizio alla fine, il game artist opera come parte di un team i cui membri lavorano in sincronia.

Un personaggio videoludico è il punto di arrivo di un dialogo continuo tra chi scrive la storia, chi progetta le regole del gioco, chi realizza gli asset, chi lo anima e chi lo implementa in-engine. Sviluppare un atteggiamento di apertura, empatia e collaborazione è una competenza professionale indispensabile in quest'ambito, in quanto determina la qualità del clima di lavoro e il successo del lavoro.

UN DIALOGO CONTINUO

All'interno di uno studio di sviluppo, il concept artist e il character designer svolgono spesso un ruolo di collegamento, dando forma alle idee che propongono i game designer. Per lavorare in modo coordinato con gli altri reparti, l'artista deve saper ascoltare e comprendere i punti di vista e gli obiettivi dei suoi colleghi.

In sinergia con i writer e narrative designer

I writer e i narrative designer costruiscono il passato e la personalità interiore del cast.
Il dialogo con questo reparto permette di trovare soluzioni che amplifichino la storia scritta: un accessorio portato per ricordo sentimentale, una postura che rivela insicurezza o un tatuaggio che testimonia l'appartenenza a una fazione. L'artista ascolta la storia e la restituisce trasformata in dettagli visibili e concreti.

In sinergia con i game designer

I game designer si occupano di definire le meccaniche del gioco e garantire che questo risulti intuitivo e piacevole per il pubblico di riferimento. Se si richiede che un nemico sia facilmente riconoscibile al buio o che abbia un punto di impatto chiaro per gli attacchi del giocatore, l'artista è chiamato ad andare incontro a tali esigenze di gameplay traducendole in soluzioni estetiche funzionali.

Una comunicazione costante e iterativa tra artist e designer trasforma queste necessità pratiche in nuove opportunità di design: una richiesta di maggiore leggibilità può trasformarsi nell'ideazione di costumi o scelte cromatiche più audaci e memorabili, arricchendo così la narrazione visiva.

In sinergia con modellatori e animatori

È anche fondamentale confrontarsi con chi si occuperà dei passaggi successivi al proprio nella pipeline di sviluppo del gioco. Il character progettato deve essere, infatti, concepito tenendo in mente anche il lavoro di chi realizzerà i modelli 3D o animerà gli sprite 2D.

Per questo è utile, ad esempio, verificare insieme che i volumi disegnati siano facilmente interpretabili e traducibili in tre dimensioni, senza perdere le caratteristiche fondamentali del design, e che sia possibile creare un rig efficace per animare, senza compenetrazioni, i movimenti previsti dal gioco.

FEEDBACK

Non aspettare che un disegno sia perfettamente rifinito prima di sottoporlo all'opinione altrui: posticipare il feedback per il timore di mostrare un elaborato imperfetto porta spesso a lavorare troppo a lungo in isolamento e a perdere di vista il focus primario del progetto.

È fondamentale cercare un confronto costante anche sulle idee appena abbozzate, sui thumbnail esplorativi o sui lavori in fase di stallo. Condividere un'opera in corso di realizzazione, quando è ancora malleabile, offre un duplice vantaggio: da un lato, permette di applicare interventi correttivi quando richiedono ancora poco sforzo, dall'altro, funge da catalizzatore creativo.

Un confronto tempestivo sblocca, infatti, nuove intuizioni, offre prospettive inedite per superare i momenti di blocco e chiarisce la direzione necessaria per portare a termine il lavoro con maggiore solidità e consapevolezza.

[1, 2, 4, 6, 7, 8, 9]

KILL YOUR DARLINGS

Ampio spazio nella formazione professionale del character designer deve essere riservato allo sviluppo di un corretto atteggiamento mentale e gestionale. Uno dei passaggi di crescita più importanti per un artista consiste nell'imparare a separare la propria identità e il proprio orgoglio personale dal singolo elaborato prodotto.

Nel contesto della produzione videoludica, la concept art non rappresenta un'opera d'arte intoccabile, bensì uno strumento di indagine, risoluzione di problemi ed esplorazione visiva. Durante lo sviluppo di un videogioco è naturale, e quantomai frequente, che le idee evolvano rapidamente: una meccanica di gioco può essere eliminata per rendere il gameplay più fluido e divertente, la direzione artistica può subire una ricalibrazione per intercettare meglio il target di riferimento, oppure un intero arco narrativo può essere riscritto.



Il concept originale presentava un'identità poco riconoscibile come astronauta alieno, un'anatomia a quattro braccia incompatibile con i tempi di animazione e una palette con contrasto moderato e diverse tonalità scure.

[1, 2, 4, 7]

Questa necessaria flessibilità creativa e produttiva impone l'applicazione di un principio, originariamente formulato nel 1914 dallo scrittore e critico letterario britannico Sir Arthur Quiller-Couch nel suo saggio "On the Art of Writing" e divenuto oggi una regola fondamentale anche nella progettazione videoludica e industriale: la massima del "Kill Your Darlings" che significa "uccidi i tuoi prediletti".

Nel character design, questo concetto si traduce nella capacità di rinunciare alle proprie idee e soluzioni preferite per il "bene superiore" del gioco nel suo complesso. Accade di frequente che per nuove esigenze di gioco, di leggibilità o di budget, i concept a cui si era dedicato molto tempo o a cui ci si era affezionati debbano essere scartati o rivisitati.
È quindi utile maturare un atteggiamento collaborativo e propositivo nei confronti di questi cambiamenti, senza viverli come dei fallimenti personali o critiche nei confronti delle proprie capacità, ma come nuove e stimolanti possibilità di esplorare e di mettersi alla prova.

La riuscita complessiva del videogioco e il coinvolgimento del giocatore finale costituiscono l'obiettivo centrale a cui ogni reparto deve tendere. In quest'ottica, affezionarsi troppo alla prima idea rappresenta un ostacolo nella ricerca di soluzioni più adatte e incisive.



In seguito alle revisioni si è optato per design che esplicità meglio la propria identità, caratterizzato da colori luminosi ad alto contrasto e con un'età apparente più vicina a quella dell'utenza del videogioco in sviluppo.

VARIANTI DI PROPOSTA

Quando devi mostrare una nuova idea al tuo art director o al team di sviluppo durante un incontro di discussione, evita l'approccio di presentare un unico disegno finito e curato nei minimi dettagli. Portare una sola opzione su cui si è lavorato per giorni crea una rigidità emotiva e rende più complesso il dialogo di revisione, oltre a togliere tempo utile per sviluppare altre idee.

Un'ottima pratica è quella di presentare tre varianti di esplorazione, mantenute a un livello di disegno pulito e semplice.

Questo metodo di presentazione cambia positivamente l'atmosfera della riunione: la discussione non sarà più un giudizio di approvazione o rifiuto sul tuo lavoro, ma si trasformerà in un tavolo di co-creazione e stimolo reciproco, dove si andranno a individuare i punti di forza e criticità di ciascuna proposta realizzata. Offrire scelta e varietà dimostra maturità progettuale, ma richiede una rigorosa autoselezione: non inserire mai varianti riempitive o soluzioni che non ti convincono pienamente solo per fare numero.

Questo accorgimento è cruciale soprattutto quando si presenta il lavoro a stakeholder e reparti non artistici: mostrare un'opzione debole comporta l'elevato e frequente rischio che sia proprio quella a essere selezionata per la produzione finale.

Nell'economia di un progetto, un numero ridotto di proposte solide e difendibili risulta sempre preferibile a un ventaglio più ampio diluito da un'alternativa in cui non credi e su cui non vorresti continuare a lavorare.

BRIEF: Pet Plant, piccola creatura legata alla natura



VARIANTE A - L'opzione solida

Una proposta sicura e rassicurante, che rispetta alla lettera le indicazioni del brief e le convenzioni estetiche più familiari e immediatamente leggibili.



VARIANTE B - L'opzione equilibrata

Una proposta che unisce il rispetto del brief con la tua personale interpretazione creativa, introducendo quel dettaglio originale e inaspettato (il visual hook) che dona unicità al personaggio.



VARIANTE C - L'opzione audace

Una proposta inaspettata, che prova a esplorare una direzione artistica diversa o una sagoma particolare, pur rimanendo coerente con il gioco.



LA PIPELINE DI SVILUPPO

Stabilite le fondamenta teoriche, si entra nel vivo della produzione delineando l'intera pipeline metodologica del character design, dall'analisi del brief iniziale fino alla stesura dei documenti esecutivi. Il testo è affiancato da consigli, accorgimenti e best practice industriali, con l'obiettivo di calare il lettore nella realtà quotidiana di uno studio videoludico, fornendo nozioni e strategie utili a sbloccare la creatività, ottimizzare i tempi, gestire i momenti di revisione e superare con sicurezza ogni fase dello sviluppo.

ANALISI DEL BRIEF

Nel contesto dello sviluppo videoludico, la creazione di un personaggio prende sempre avvio dal character brief, documento di specifica progettuale che definisce la direzione artistica, il contesto narrativo e le limitazioni tecniche del gioco.
La sua funzione primaria è delineare il problema da risolvere e, sebbene imponga delle precise restrizioni, non va vissuto come un ostacolo alla propria immaginazione.

Tentare di progettare senza alcun vincolo è spesso difficile, più dispendioso in termini di tempo e necessita di un maggior numero di revisioni, mentre stabilire un perimetro chiaro di regole si rivela essere il miglior modo per stimolare la creatività, oltre a risultare indispensabile per realizzare un asset coerente e funzionale alle meccaniche di gioco.

Le indicazioni fornite non sono tuttavia istruzioni da applicare meccanicamente, ma un punto di partenza da interpretare. L'artista è, infatti, chiamato a sintetizzare le informazioni ricevute per trasformare concetti astratti in un'identità visiva concreta, ed è proprio negli spazi di esplorazione lasciati volutamente aperti dal documento che interviene l'esperienza del character designer, capace di trovare soluzioni originali e funzionali che arricchiscano la lettura del personaggio senza mai allontanarsi dai pilastri del progetto.

Un brief ben strutturato può essere analizzato scomponendolo nelle sue dimensioni ed esigenze fondamentali: obiettivo, utenza, tipologia di progetto, tone of voice, contesto e storia.

OBIETTIVO E AGENCY

Una delle prime domande da porsi non riguarda l'aspetto del personaggio, ma la sua funzione interattiva: a cosa serve questo character nel sistema-gioco? Cosa deve trasmettere al giocatore nel momento in cui appare sullo schermo?
È importante tenere a mente queste informazioni nel corso dello sviluppo, perché la progettazione di un PC, un boss di fine livello, un alleato di supporto o un NPC di background richiede approcci differenti tra loro in termini di complessità, gerarchia di dettagli e leggibilità della silhouette.

Inoltre, l'obiettivo del design è direttamente legato al livello di agency, termine con cui si indica l'impatto decisionale che il giocatore ha sul mondo di gioco e sullo svolgimento della trama.

Un videogioco ad alta agency richiede un design flessibile, capace di evolvere visivamente attraverso accessori, tratti fisici o espressioni che riflettano le diverse diramazioni morali intraprese dal giocatore.

Al contrario, un titolo a bassa agency necessita di un design archetipico, immediato e immutabile, in cui le forme e i colori comunichino istantaneamente l'abilità e la funzione del personaggio senza bisogno di premesse narrative scritte.



Alta agency - Detroit: Become Human

Titolo narrativo a bivi dove le scelte modificano profondamente l'arco del personaggio e il finale.



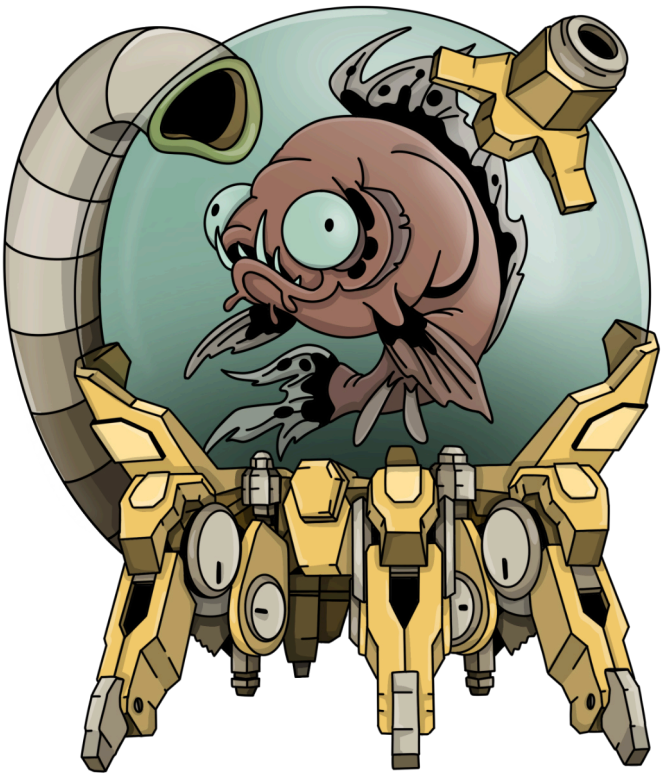
Bassa agency - Celeste

Platform lineare dove il gameplay si limita al controllo motorio della protagonista, escludendo la possibilità da parte del giocatore di influenzare il corso della trama.

UTENZA

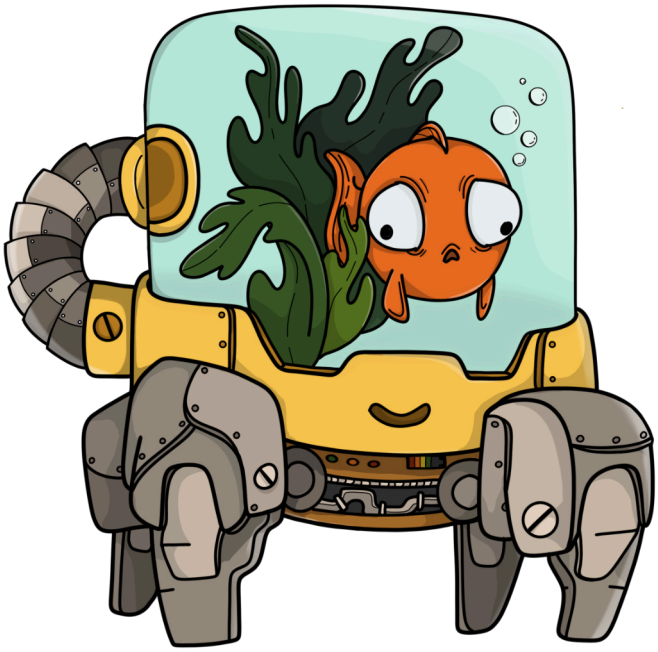
Il design di un personaggio deve instaurare un ponte comunicativo immediato con il pubblico di riferimento, definito nel settore come target audience. Conoscere l'utenza a cui il videogioco è destinato significa comprendere a fondo le aspettative culturali del pubblico, decidendo consapevolmente quando assecondarle e quando, con un preciso intento progettuale, sovvertire gli stereotipi più comuni.

L'idoneità di un personaggio a uno specifico pubblico è determinata sia dall'immediatezza del suo linguaggio visivo, composto da forme e palette cromatiche, sia dalla profondità e maturità delle tematiche narrative affrontate nel corso dell'esperienza. In base alla fascia d'età e al tono del racconto, questo equilibrio richiede di seguire precise linee guida.



Pubblico giovane (Kids/Family)

Richiede altissima leggibilità, ottenuta tramite un design dominato da forme geometriche pure e arrotondate, per ispirare calore e accessibilità, unito a palette cromatiche nitide e vibranti.
L'età anagrafica e comportamentale dei personaggi tende a rispecchiare quella dei fruitori finali, o a superarla di poco per innescare una dinamica aspirazionale che favorisca una naturale immedesimazione mentre la riduzione del rumore visivo dato da dettagli superflui garantisce una lettura chiara e intuitiva delle azioni di gioco.



Pubblico adulto (Teen/Mature)

Consente di esplorare silhouette più complesse e frammentate, palette cromatiche desaturate e di maggiore complessità tonale, abbracciando un linguaggio visivo che spazia da un realismo più crudo e cupo, a forme tese e dinamiche, capaci di evocare un senso di sovversione e ribellione.
In questo ambito l'aspetto fisico, i tratti somatici segnati dal vissuto e il vestiario si fanno portatori di una narrazione implicita e profonda, per trasmettere traumi psicologici, ambiguità e dilemmi morali che risuonano con la sensibilità di un giocatore maturo.

Analizzare il target non si riduce all'applicazione meccanica di formule estetiche predefinite, ma fornisce i parametri operativi per calibrare la complessità tecnica e il carico emotivo dell'opera. Questo approccio permette di posizionare il progetto in modo coerente all'interno del proprio genere di mercato, facendo sì che il personaggio dialoghi efficacemente con i codici estetici e l'immaginario culturale già metabolizzato da quella specifica utenza.

[1, 2, 3, 4, 6, 7, 10, 11]

TIPOLOGIA DI PROGETTO

La natura del lavoro e il suo medium di destinazione definiscono i limiti tecnici e strutturali entro cui si deve operare.
Prima di avviare la progettazione, bisogna comprendere le caratteristiche del game engine che sarà utilizzato e il genere videoludico di riferimento. Ideare un asset per un titolo bidimensionale in pixel art, per una storia 2.5D con sprite disegnati a mano e l'utilizzo del parallasse o per un action-RPG fotorealistico in 3D influisce molto sulla gestione delle proporzioni, sulla risoluzione e sul livello di dettaglio.

Lo stile artistico e la tipologia di gioco, infatti, non rappresentano soltanto scelte estetiche, ma definiscono una direzione precisa che orienta l'intera economia visiva del character progettato.
Ogni genere si è consolidato attorno a specifici canoni estetici, standard tecnici e convenzioni grafiche: il design del personaggio deve saper dialogare con le aspettative di quel particolare filone di mercato, assimilandone le norme, così da assicurare che il modello proposto si integri credibilmente nell'ecosistema del gioco e risulti decodificabile da parte del target di riferimento.

Tra i vincoli operativi più stringenti emerge la relazione tra lo spazio interattivo e il Point of Perception (PoP), con cui si intende il posizionamento e il comportamento dinamico della telecamera rispetto al Playable Character (PC). Il punto di vista costituisce il filtro fondamentale attraverso cui l'utente percepisce ed esplora il mondo di gioco: determinando la distanza, l'angolazione e le porzioni del modello sempre visibili a schermo, la telecamera trasforma la fruizione dell'esperienza in un parametro progettuale.

La silhouette, la distribuzione dei dettagli e le proporzioni del personaggio devono, quindi, essere disegnate e ottimizzate per funzionare all'interno dell'inquadratura. A seconda della prospettiva adottata in-engine, la gerarchia dell'asset è da riorganizzare seguendo priorità strutturali specifiche.

Visuale isometrica o top-down

Poiché la telecamera è fissa e osserva la scena da una posizione elevata e spesso distanziata, la compressione visiva rende quasi illeggibili i micro-dettagli del volto o le minuzie dei costumi.

Per questo è necessario che i punti focali siano situati sulla zona superiore del modello: la riconoscibilità del personaggio si affida allo studio di una silhouette leggibile dall'alto, enfatizzando i volumi del capo e delle spalle, oltre che a palette e animazioni che ne garantiscano la chiara separazione dallo sfondo.

IL PERSONAL BRIEF

Seguire le indicazioni date da un brief può essere utile anche per migliorare i tuoi progetti personali. Definire delle linee guida e fissare un perimetro entro cui lavorare non solo previene il blocco della pagina bianca, ma fornisce una direzione chiara ai tuoi bozzetti.

Redigi quindi in autonomia un brief realistico: inventa un committente fittizio, definisci un target preciso, stabilisci il tone of voice e annota alcune parole chiave legate al background narrativo del personaggio che vuoi disegnare.

Affiancare questo documento al concept finale può rivelarsi un approccio strategico anche in fase di colloquio e di presentazione del portfolio, dato che permette di contestualizzare le tue scelte stilistiche, dimostrando la tua reale capacità di problem-solving e di aderenza ai vincoli stringenti di una vera produzione videoludica.

Side-scroller 2D

In un ambiente di gioco orizzontale, l'immediata identificazione dell'asset dipende dall'asimmetria e dalla netta definizione del suo profilo. Le forme e l'outline devono staccarsi dai fondali di gioco, evitando sovrapposizioni di elementi e rendendo sempre evidente a colpo d'occhio l'orientamento e la direzione dello sguardo del personaggio.

Terza persona

Nella maggior parte dei casi la telecamera non è fissa ma direzionabile dal giocatore, mantenendo tuttavia il personaggio in primo piano e di spalle per la quasi totalità dell'esperienza.
In questo contesto, l'area dorsale assorbe il massimo peso gerarchico del design: elementi dinamici come il drappeggio di un mantello, l'alloggiamento delle armi o la struttura di uno zaino diventano i principali veicoli di leggibilità e interesse estetico. La sfida risiede nel bilanciare questa ricchezza informativa con una rigorosa pulizia delle forme, studiando gli ingombri affinché arricchiscano la lettura del personaggio, senza mai ostruire la visuale dell'utente sull'azione e sull'ambiente circostante.

TONE OF VOICE

Il tone of voice di un videogioco definisce l'atmosfera psicologica, il registro emotivo e l'identità stilistica che l'opera intende trasmettere: il character design deve agire come amplificatore visivo di questo tono.

Se il brief operativo descrive un titolo survival horror psicologico, l'artista adotterà proporzioni alterate o inquietanti, un linguaggio delle forme dominato da angoli acuti, linee tese e asimmetrie nei volumi, affiancando il tutto a una palette cromatica fredda, desaturata e segnata da duri contrasti chiaroscurali. Al contrario, se il progetto è un cozy game rilassante di simulazione agricola, il registro richiederà forme stabili e rotonde, una resa materica morbida e una palette dominata da toni caldi, analoghi e luminosi.

La coerenza del tone of voice garantisce che il personaggio non risulti mai un elemento dissonante rispetto al mondo che lo circonda, inserendosi in modo organico all'interno della direzione artistica o allontanandosene solo attraverso una contrapposizione stilistica mirata, pensata per rafforzare specifici intenti narrativi.

CONTESTO, STORIA E LINEUP

Ogni personaggio si inserisce all'interno di un ecosistema narrativo la cui struttura e le cui necessità funzionali sono determinate dal worldbuilding, costituito dall'insieme degli elementi storici, geografici, climatici e culturali del mondo di gioco. Un character concept non è sviluppato come un elemento isolato, ma deve agire in relazione all'ambiente che abita.

L'artista traduce le condizioni ambientali e il livello tecnologico dell'immaginario di riferimento in precise scelte di design, calibrando lo spessore e la stratificazione dei tessuti in base alle temperature e al bioma del gioco. La complessità delle armi e degli strumenti di supporto risponde all'epoca storica d'ambientazione, mentre la selezione di pigmenti, materiali e motivi ornamentali testimonia l'adesione alle norme culturali o religiose della civiltà in cui la figura si muove.

Oltre alle coordinate ambientali, il brief fornisce un ulteriore livello di indagine: la storia del personaggio e la sua biografia (character biography). I personaggi sono simbiotici alla narrazione e le loro personalità sono intimamente legate a desideri, debolezze e conflitti interiori. Il compito del character designer è sintetizzare queste informazioni letterarie in un linguaggio grafico immediato, avvalendosi del simbolismo estetico per raccontare il background dell'individuo senza ricorrere a spiegazioni esplicite. Traumi pregressi, vecchie battaglie o traguardi di crescita personale possono, ad esempio, manifestarsi fisicamente attraverso cicatrici, usura specifica dell'equipaggiamento, riparazioni artigianali o accessori sentimentali anacronistici.

Questi dettagli rendono visibile l'arco di trasformazione dell'individuo, testimoniando in modo tangibile la sua evoluzione e i cambiamenti maturati lungo lo svolgimento della storia.

Il contesto di un personaggio è anche determinato dalla sua rete relazionale e dalla struttura sociale in cui opera. La lettura di un protagonista è inseparabile da quella dei suoi alleati, degli antagonisti e dei diversi personaggi secondari che condividono lo stesso scenario.

Il contrasto e la complementarità delle forme rendono immediatamente leggibili le gerarchie militari, l'appartenenza a una fazione e le differenze di ceto sociale, esplicitando le dinamiche relazionali prima ancora dell'inizio della narrazione esplicita. La sagoma imponente e rigida di un antagonista, per esempio, acquista la sua massima efficacia drammatica proprio quando viene contrapposta alle proporzioni più agili e informali del protagonista.

Questo bilanciamento concettuale impedisce sovrapposizioni tra i comprimari, preservando l'identità inconfondibile di ciascun attore all'interno di un quadro estetico coeso.

L'ELEVATOR TEST

Per verificare se il tuo personaggio ha una psicologia solida e tridimensionale, sottoponilo a un celebre test utilizzato in Pixar: immaginalo bloccato in ascensore. Come reagisce all'imprevisto? Tenta di forzare le porte, scherza per stemperare la tensione o si fa prendere dal panico?

Riuscire a rispondere istintivamente a questa domanda significa aver compreso a fondo il carattere del tuo design. Questa chiarezza è fondamentale per indicare con esattezza agli animatori quale postura e recitazione far adottare al personaggio in-game.

[1, 2, 3, 4, 5, 8]

LA FASE ESPLORATIVA

Concluso lo studio e l'interpretazione del brief, si entra nella fase esplorativa.
Questo momento del processo progettuale è il ponte di transizione tra l'astrazione teorica delle specifiche tecniche e la concretizzazione dell'idea.

È una fase fondamentale e, nonostante possa esserci l'impulso di passare immediatamente a una fase di disegno di dettaglio, è sempre necessario dedicare del tempo a una ricerca rigorosa poiché garantisce di evitare soluzioni generiche, poco funzionali e disallineate rispetto al resto del team di sviluppo.

La fase esplorativa si articola in passaggi sequenziali: dalla ricerca visiva alla sintesi in moodboard fino alla generazione dei primi rough sketch.

RICERCA E IBRIDAZIONE

La ricerca visiva non è una semplice raccolta passiva di immagini, ma un'indagine analitica volta a colmare le lacune conoscitive dell'artista e ad arricchire la sua libreria di riferimenti.

Quando il brief introduce un contesto storico, culturale o scientifico con cui non si ha familiarità, è dovere del professionista indagarne a fondo le specificità materiali, architettoniche e iconografiche prima di avviare la concettualizzazione. In ambito videoludico, questo processo esplorativo si sviluppa lungo due direttrici metodologiche complementari.

Il visual benchmarking

Il primo passaggio consiste nell'esaminare lo stato dell'arte del genere videoludico di riferimento per comprendere come altri professionisti hanno risolto problematiche progettuali analoghe.

In questa fase non si studia l'estetica dei prodotti concorrenti per imitarla, ma per analizzarne le soluzioni funzionali in merito alla chiarezza delle silhouette, alla leggibilità a schermo e all'ottimizzazione degli asset nel motore di gioco.

L'indagine comparativa permette di mappare le convenzioni consolidate, individuando al contempo i cliché e le formule visive più abusate all'interno del mercato.

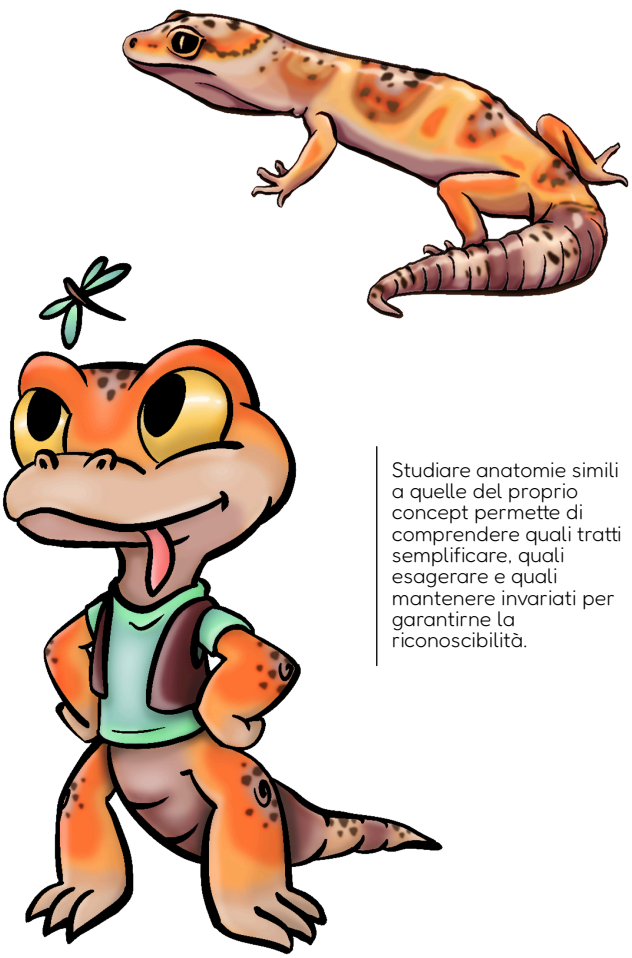
Riconoscere tale saturazione è essenziale per scartare le soluzioni banali fin dalle prime fasi esplorative, orientando il lavoro verso scelte stilistiche più mirate.

L'ibridazione delle fonti

Raccogliere reference esclusivamente su piattaforme digitali di settore, come ArtStation o Behance, rischia di alimentare una "camera dell'eco" visiva, dove si è portati a reiterare soluzioni stilistiche e interpretazioni anatomiche di altri concept artist.

Per creare design originali e autentici, è fondamentale integrare la ricerca digitale con l'osservazione del mondo reale: includendo sketching en plein air o di anatomia dal vero, fotografia di architettura, studio anatomico di animali reali e consultazione di archivi storici e museali si può effettuare una ricerca realmente ibrida e multidisciplinare.

L'inserimento di elementi tratti dalla realtà fisica aiuta, inoltre, ad ancorare il personaggio, rendendolo credibile anche all'interno di contesti surreali o fantascientifici.



Studiare anatomie simili a quelle del proprio concept permette di comprendere quali tratti semplificare, quali esagerare e quali mantenere invariati per garantirne la riconoscibilità.

LE MOODBOARD

Una volta raccolte decine di immagini, fotografie, campioni di colore, riferimenti testuali e frame cinematografici, si procede alla loro organizzazione e sintesi attraverso la realizzazione di tavole di stile, comunemente chiamate moodboard.

Nel flusso di lavoro di uno studio videoludico, le moodboard non rappresentano un semplice collage di ispirazioni personali, ma costituiscono spesso il primo deliverable visivo che il game artist presenta al lead artist, ai game designer e al reparto di animazione per un allineamento multidisciplinare. Il suo obiettivo strategico all'interno della pipeline è, infatti, duplice.

Definire i confini visivi

Permette di riassumere l'atmosfera, la palette cromatica dominante, il tipo di illuminazione e la coerenza del linguaggio delle forme da esplorare.

Allineare precocemente le aspettative

La moodboard costituisce, inoltre, un terreno di sperimentazione che consente all'artista di testare molteplici intuizioni stilistiche senza saturare il tempo e il budget della produzione.

Mostrando un ventaglio di riferimenti, i game designer possono visualizzare concretamente diverse interpretazioni del brief e individuare con immediatezza quale direzione sia più funzionale al gameplay, arricchendo il progetto attraverso un dialogo collaborativo e inter-dipartimentale, senza generare costi o ritardi per l'azienda.

Dalla pratica operativa emerge che è spesso difficile, se non improbabile, individuare o sintetizzare in un'unica tavola tutti i complessi livelli di lettura di un personaggio videoludico. Per questo motivo, una best practice diffusa consiste nel realizzare più moodboard tematiche distinte per ogni aspetto esplorato nella fase di ricerca.

Si lavora, quindi, su una moodboard dedicata esclusivamente allo stile grafico e alle tecniche di rendering, una riguardante il contesto storico-culturale e l'abbigliamento, una focalizzata sull'atteggiamento fisico, la postura e la psicologia del personaggio, e così via: un approccio modulare che mantiene la ricerca chiara, ordinata e facilmente consultabile lungo tutte le fasi dello sviluppo.

DO'S AND DON'TS

Durante la stesura della moodboard e dei primi thumbnail, affianca ai bozzetti una lista sintetica di Do's and Don'ts.

Appuntati subito i tratti stilistici da mantenere e quelli incompatibili con le meccaniche di gioco: avere le linee guida indicate direttamente sulla pagina di lavoro riduce le indecisioni nel passaggio alla concept art pulita, e garantisce che il risultato sia sempre allineato agli obiettivi del brief e alla direzione artistica.

[1, 2, 3, 6, 7, 8]

PRIME BOZZE DISEGNATE

Validata la direzione visiva attraverso le moodboard, l'artista avvia la fase di ideazione grafica producendo i primi bozzetti preliminari in scala ridotta, chiamati anche rough sketch o thumbnail.

Questa è una fase di pura esplorazione creativa il cui obiettivo primario è sperimentare con un'ampia varietà di forme, lavorando in modo rapido, intuitivo e volutamente sgombro da vincoli estetici formali.

In questa fase, tutta l'attenzione progettuale si concentra sullo studio della silhouette e sulla distribuzione del peso geometrico dei volumi: se un personaggio non risulta immediatamente leggibile, iconico e distinguibile dagli altri comprimari quando viene ridotto a una sagoma monocromatica, nessun livello di rendering, texture ad alta definizione o illuminazione potrà risolverne le carenze strutturali di base e migliorarne il design complessivo.

Per massimizzare l'efficacia di questo processo, la prassi operativa impone due principi metodologici.

Procedere dal generale al particolare

Si costruisce il personaggio partendo dalle linee di forza, dagli ingombri del corpo e dalle proporzioni complessive, posticipando volutamente i micro-dettagli alle fasi successive. Concentrarsi esclusivamente sulle macro-forme mantiene alto il ritmo di disegno e preserva la pulizia visiva necessaria per valutare il reale equilibrio della silhouette, evitando che elementi decorativi superficiali mascherino carenze volumetriche di base.

Iterare per quantità

Il fine ultimo del bozzetto preliminare è esplorare la massima varietà possibile di sagome in tempi brevi. Si producono rapidamente tra le 10 e le 20 varianti di silhouette per il medesimo soggetto, manipolando deliberatamente il centro di gravità, il rapporto tra le masse primarie (torace, arti, bacino) e le angolazioni delle linee di forza.
Spingere all'estremo le proporzioni consente di verificare fino a che punto una forma può essere esagerata, compattata o sbilanciata prima di perdere la leggibilità, testando i limiti strutturali del design.



Thumbnails per esplorare e iterare sul design di un personaggio protagonista goblin, pronto a partire all'avventura munito della propria ascia.

[1, 2, 3, 5, 6, 7, 10]

LINEUP E SCALE CHART

Un errore frequente durante la fase esplorativa è valutare la silhouette di uno schizzo solo fuori dal contesto di gioco.

Per convalidare i bozzetti prima di passare al disegno di dettaglio, il flusso di lavoro prevede l'allineamento dei character concept su una griglia orizzontale, affiancandoli agli ingombri standardizzati dei nemici comuni, dei boss e dei vari NPC.

Il collaudo geometrico descritto permette di calibrare altezze, volumi, proporzioni e pesi cromatici a schermo, garantendo che a ogni specifica funzione ludica corrisponda un ingombro visivo unico, facilmente distinguibile e riconoscibile.

SCOMPOSIZIONE DELLE FORME

Nel corso dell'analisi delle reference per i primi sketch, procedi per astrazione geometrica: riduci le figure complesse a solidi elementari (sfere, cilindri, cubi) per comprenderne l'equilibrio nello spazio e costruire un'impalcatura proporzionata su cui innestare il concept.

Questo approccio separa il processo cognitivo in due fasi: prima risolvi i problemi strutturali e di postura, poi ti concentri sul design e sui dettagli estetici, avendo la certezza di operare su volumi di base già corretti.



PHOTOBASHING

Per far fronte a scadenze produttive serrate ed esplorare rapidamente nuove soluzioni visive, avvaliti di tecniche industriali come il Photobashing, che consiste nel tagliare e fondere frammenti di fotografie o texture sulla silhouette per raggiungere rapidamente un alto livello di definizione. Il Kitbashing applica lo stesso principio in ambiente 3D, assemblando asset preesistenti per testare gli ingombri spaziali e l'equilibrio delle masse.
Entrambi gli strumenti ti permettono di accelerare drasticamente l'iterazione, offrendo al team opzioni concrete senza dover investire troppo tempo nella realizzazione di ogni singolo elemento.

LA CONCEPT ART E LA PRESENTAZIONE

La conclusione della fase esplorativa segna il passaggio da un approccio divergente a uno convergente. Se la generazione dei thumbnail ha permesso di testare il maggior numero possibile di sagome e direzioni estetiche, il processo entra ora in una fase di affinamento progressivo in cui lo sviluppo visivo e quello ludico procedono in sinergia.

In questo momento della pipeline, la concept art opera come un documento in continua evoluzione e come strumento di brainstorming per l'intero team.

Il lavoro dell'artista interviene prima che tutte le regole del gioco siano state stabilite in via definitiva, innescando un dialogo bidirezionale vitale: i game designer forniscono le prime direttive sulle meccaniche, il concept artist le traduce in prove visive e, grazie a queste esplorazioni illustrate, il dipartimento di design riesce a visualizzare le potenzialità dell'asset, calibrando con maggiore precisione la direzione del lavoro.

I DELIVERABLE PER LE REVIEW

Per supportare concretamente questo scambio e consentire al team di valutare il personaggio in azione prima di bloccarne le forme, il character designer realizza un pacchetto di deliverable specifici, concentrandosi sull'indagine tridimensionale, sulla funzionalità narrativa e sulla meccanica dei movimenti, isolando i singoli problemi progettuali per risolverli metodicamente.

LORE IMPLICITA

Quando sviluppi lo storytelling visivo del tuo personaggio, non limitarti a comunicarne solo l'utilità tattica. Per rendere il tuo concept più interessante e magnetico, prova a inserire intenzionalmente dettagli, simboli o piccoli prop privi di una spiegazione immediata o di una funzione esplicita.

Lasciare questi elementi irrisolti sfrutta il fascino del non detto, incuriosendo il giocatore e trasmettendo la sensazione che il tuo personaggio appartenga a un mondo vasto, vivo e culturalmente complesso, con una storia che va ben oltre i confini imposti dal gameplay.

Lo sviluppo della concept art

La realizzazione delle concept art definisce la struttura volumetrica e il corredo narrativo del personaggio, articolandosi in tre elementi distinti.

STUDIO DEI VALORI TONALI - VALUE ROUGH
La stesura della tavola inizia in scala di grigi per risolvere l'illuminazione, il contrasto volumetrico e la profondità dei piani nello spazio interattivo. L'impiego della monocromia garantisce l'immediata leggibilità dei volumi principali e la corretta separazione gerarchica tra il soggetto e i fondali, posticipando la resa di ulteriori dettagli alle fasi di rifinitura.



VESTIARIO E PROP DESIGN
Lo studio dell'equipaggiamento opera come estensione diretta delle meccaniche di gioco e della narrazione implicita, infatti, ogni elemento indossato può essere sfruttato per comunicare indizi sul personaggio. La stratificazione del vestiario testimonia il vissuto del modello: l'usura delle superfici, l'abrasione dei tessuti nei punti di attrito motorio e i segni di impatto riflettono in modo tangibile l'interazione fisica del personaggio con l'ambiente.

Allo stesso modo, l'assetto dell'equipaggiamento fornisce indizi diretti sulla psicologia del soggetto: il modo in cui un indumento viene indossato, le personalizzazioni estetiche o lo stato di manutenzione dei prop ne svelano l'indole, i tratti caratteriali e le idiosincrasie.

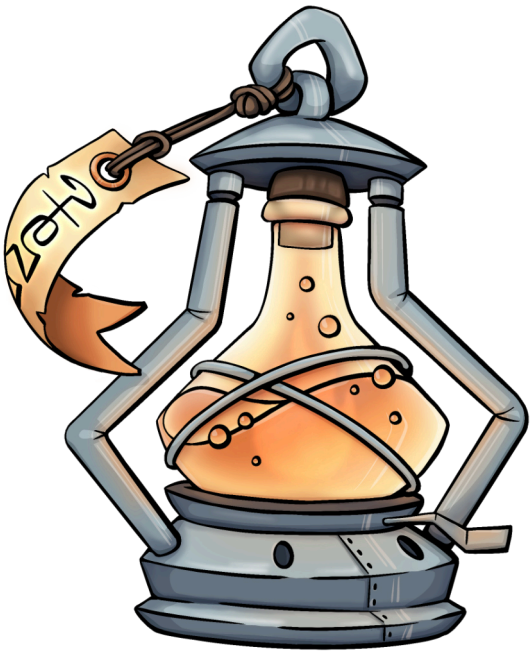
A questo spessore narrativo si unisce la funzione prettamente ludica: la selezione degli oggetti di scena e il loro posizionamento strategico sulla silhouette rendono immediatamente decodificabili le priorità tattiche, la classe di appartenenza e il raggio d'azione del personaggio.

MODULARITÀ VISIVA E MONTAGGIO
Nella produzione videoludica è prassi consolidata sviluppare varianti modulari per i singoli elementi del costume, come acconciature diverse, opzioni alternative per spallacci, calzature o cinturoni, applicate alla medesima base anatomica, così da fornire un inventario di opzioni strutturali utili per comporre il design definitivo.

Gli studi cromatici e le varianti di palette

Convalidata la solidità strutturale del concept, si procede all'indagine del colore attraverso la stesura dei color rough. Si applicano, quindi, diverse combinazioni cromatiche sopra la base valoriale, mantenendo inalterati i volumi approvati.

Questa esplorazione seriale genera molteplici opzioni di palette, concepite per valutare il contrasto dell'asset rispetto alle diverse illuminazioni degli ambienti di gioco, misurarne la risonanza emotiva e assicurare l'aderenza alle linee guida del tone of voice di progetto.



IL "WALL OF WOW"

Circonda il tuo disegno con una cornice di immagini di reference molto vicine a quello che stai cercando di realizzare: questa tecnica ti permette di visualizzare subito le differenze tra il tuo design e quelli di riferimento, aiutandoti a capire cosa manca e cosa puoi migliorare.





[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8]

Le key pose sheet e la recitazione visiva

Le key pose sheet illustrano il modello in azione, catturando le posture più emblematiche del gameplay interattivo, come un attacco, una schivata, una postura di riposo o la reazione a un impatto. La realizzazione di queste tavole costituisce un collaudo strutturale e recitativo focalizzato sui parametri elencati di seguito.

VERIFICA DELL'ARCO DI MOVIMENTO L'artista sollecita le articolazioni ed esagera volutamente le posture per accertare che l'estensione dell'equipaggiamento assecondi i movimenti essenziali del personaggio. L'analisi verifica in concreto che gli ingombri del vestiario consentano il movimento degli arti, preservando l'integrità anatomica dei volumi ed evitando il clipping, ovvero la compenetrazione di poligoni, durante il passaggio tra le pose.

DINAMICA DELLE PARTI MOBILI
Illustrare il comportamento delle masse secondarie, come cinghie, lunghe acconciature, catene e mantelli, durante un salto o una rotazione fornisce una guida preliminare per valutare l'inerzia e l'attrito degli elementi in movimento, orientando le future scelte di simulazione fisica in-engine.

RECITAZIONE E PROSSEMICA
Le tavole indagano anche il linguaggio del corpo e l'espressività del personaggio in situazioni particolarmente emotive o di sforzo fisico. Definire l'atteggiamento con cui il character cammina, impugna un'arma o manifesta concentrazione offre agli animatori una guida comportamentale rigorosa per mantenere coerenti la personalità e il tono psicologico del soggetto, sia durante le fasi di gameplay interattivo sia nelle cutscene.



Set di key poses che mostrano, non solo il movimento, ma anche il carattere del personaggio e il rapporto con il suo compagno di avventure.





SELF-REFERENCE

Quando realizzi una key pose sheet di movimenti dinamici può essere utile, oltre a cercare immagini di reference, compiere tu stesso il gesto che vuoi rappresentare. Posizionare uno specchio a figura intera nel tuo spazio di lavoro o utilizzare lo smartphone per registrare un video dell'esecuzione del movimento che intendi disegnare, ti permette di creare reference personalizzate per poi studiarne linee di forza, distribuzione dei pesi e pieghe dei tessuti.

L'impiego quotidiano della self-reference rappresenta uno standard metodologico per i maggiori character designer e animatori dell'industria, dalle produzioni Disney a studi come Naughty Dog: è uno strumento di indagine anatomica utile per conferire recitazione, massa e realismo fisico ai tuoi concept.

REVIEW ITERATIVE E CONFRONTO MULTIDISCIPLINARE

I deliverable appena descritti diventano il veicolo di comunicazione primario durante le riunioni di allineamento.
L'approvazione del character design in uno studio di sviluppo videoludico segue un ciclo di revisioni progressive a imbuto, strutturato per ridurre gradualmente le opzioni in campo mediante step decisionali rigorosi.

Si parte dalla cernita iniziale dei thumbnail per selezionarne due o tre su cui realizzare le concept art dettagliate e gli studi cromatici. Tra queste varianti si elegge un'unica direzione su cui iterare con le key pose sheet, fino al definitivo congelamento del concept. Nel corso delle frequenti presentazioni l'artista si confronta direttamente con le altre figure chiave del team tra cui i game designer, i tech artist e il reparto di animazione.

Game designer e le meccaniche

Il design è valutato in funzione del bilanciamento ludico. Il dipartimento di design può richiedere la modifica di specifiche proporzioni, come l'aumento della scala geometrica di un'arma o l'espansione dei volumi degli arti, per indicare con assoluta precisione i confini della hitbox ai giocatori durante le sequenze di combattimento ad alta velocità.

Tech artist e il budget computazionale

L'analisi si concentra sulle prestazioni e sul costo di calcolo nell'hardware di destinazione.
Per ottimizzare la gestione procedurale dei materiali flessibili e preservare la stabilità del framerate, il reparto tecnico può concordare la semplificazione formale di panneggi ed elementi sospesi complessi, in un processo di ottimizzazione volto a prevenire sovraccarichi di memoria video.

Lead animator e le articolazioni

Il responsabile dell'animazione controlla le linee di flessione sulla base del moveset previsto dal documento di design. L'intervento verifica che il taglio degli abiti e i punti di snodo dell'equipaggiamento non ostacolino le deformazioni muscolari e scheletriche, evitando rigidità strutturali o blocchi meccanici lungo la catena cinematica durante i cicli di animazione più rapidi.

[1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 12]

LA PRE-PRODUZIONE

Il superamento delle verifiche multidisciplinari conclude la fase di calibrazione visiva e segna l'ingresso ufficiale nella pre-produzione.

Questo traguardo procedurale coincide con il design freeze: le caratteristiche estetiche, le proporzioni, la palette cromatica e le pose chiave del personaggio sono bloccate per stabilizzare l'avvio della lavorazione. D'ora in poi, apportare modifiche strutturali comporterebbe costi economici e temporali elevati, poiché obbligherebbe i reparti tecnici successivi a riavviare i rispettivi processi di sviluppo.

Con il passaggio a questa fase, il lavoro del character designer diventa strettamente tecnico, spostando l'attenzione dall'ideazione alla stesura di un progetto esecutivo.

Il flusso di lavoro continua a prevedere incontri per revisioni periodiche con il team, ma anche la natura dei momenti di confronto cambia radicalmente. Le review di pre-produzione, infatti, perdono la loro funzione esplorativa e non servono più a testare nuove direzioni estetiche o meccaniche, agendo invece come controlli di avanzamento, finalizzati a certificare che il materiale in via di elaborazione rispetti rigorosamente i vincoli strutturali approvati durante il design freeze.

L'artista ha la responsabilità di tradurre il concept definitivo in un pacchetto di documentazione tecnica inequivocabile, denominato model sheet o production character sheet. Si tratta di una tavola progettata per fornire ai reparti di produzione, siano essi modellatori 3D, animatori 2D o rigger, riferimenti strutturali e dati metrici precisi e univoci, annullando qualsiasi margine di ambiguità interpretativa.
Una character sheet industriale si articola nei seguenti elementi complementari.

Turnaround a 5 viste ortogonali di un personaggio astronauta extraterrestre



Frontale | 3/4 Anteriore | Laterale | 3/4 Posteriore | Posteriore

IL TURNAROUND

Il turnaround costituisce la base geometrica di riferimento per la costruzione del modello digitale. Il personaggio viene rappresentato in una postura statica e neutra utilizzando una proiezione ortogonale, così da preservare la precisione metrica delle proporzioni.
Spesso corredata da una scala centimetrica e dalla scale chart della lineup, in cui la sagoma è messa a confronto con l'altezza umana standard e con gli altri comprimari del cast, questa tavola permette ai responsabili di dipartimento di valutare l'ingombro spaziale effettivo dell'asset.
La quantità e la tipologia delle viste richieste variano in base alle specifiche della produzione.

Pipeline 3D - 3 Viste

Per la modellazione tridimensionale è prassi fornire le tre proiezioni ortogonali di base: frontale, laterale e posteriore, integrando la vista dall'alto quando è necessaria.
Al fine di garantire la massima chiarezza del progetto costruttivo, nella vista laterale si procede frequentemente allo scorporo dell'arto superiore in primo piano. Disegnare il braccio separatamente rispetto al busto espone l'intero profilo del torace e del fianco, fornendo ai reparti esecutivi una lettura chiara dell'anatomia e dei dettagli del vestiario che potrebbero altrimenti risultare parzialmente coperti.
Il character, in particolare quando umano o antropomorfo, è impostato in T-Pose, con gli arti superiori in posizione orizzontale, oppure in A-Pose, con gli arti a circa 45 gradi rispetto al torace.
Le produzioni contemporanee privilegiano solitamente la A-Pose poiché mantiene la tensione muscolare naturale delle spalle e del trapezio, agevolando la realizzazione del rig e restituendo una deformazione organica del corpo durante il sollevamento o l'abbassamento delle braccia.

Pipeline 2D - 5 Viste

Nelle produzioni bidimensionali basate sull'animazione tradizionale frame-by-frame o sul cut-out rigging, la simulazione del movimento nello spazio richiede la creazione di asset e sprite dedicati per ciascuna angolazione prevista dal gioco.
Il documento tecnico deve quindi essere esaustivo e comprende solitamente cinque proiezioni: frontale, tre quarti anteriore, laterale, tre quarti posteriore e posteriore. La vista di tre quarti risulta essenziale per lo sviluppo del gioco, coincidendo spesso con l'angolazione in cui il personaggio viene mostrato con maggiore frequenza, come ad esempio nei titoli a scorrimento o isometrici.

Per assicurare la corrispondenza volumetrica assoluta tra le diverse proiezioni, lo schema si costruisce su un reticolo di linee di allineamento parallele orizzontali. Ancorando i vertici anatomici e strutturali chiave, come la linea degli occhi, le spalle, la cintura, le mani, le ginocchia e la suola delle calzature, ci si accerta che altezze e ingombri coincidano sempre da un'inquadratura all'altra.

L' EXPRESSION SHEET

Per consentire agli animatori facciali e ai responsabili del facial rigging di gestire l'espressività del personaggio durante gameplay e cutscene, il pacchetto esecutivo integra l'expression sheet.
La tavola raccoglie il volto del character raffigurato in diversi stati emotivi, quali gioia, rabbia, dolore, terrore, dubbio, concentrazione, talvolta estremizzati per tracciare i limiti massimi di deformazione dei tratti somatici.
Nelle produzioni ad alto budget, la documentazione si estende allo studio dei fonemi principali con la lip-sync chart, illustrando l'assetto delle labbra, della mascella e dei muscoli zigomatici durante la pronuncia delle vocali e delle consonanti labiali e dentali. Questo approccio si basa sulle logiche del Facial Action Coding System (FACS), scomponendo i movimenti del volto in action units muscolari elementari per guidare la creazione delle blend shapes tridimensionali.



[1, 2, 3, 4, 6]

I CALLOUT

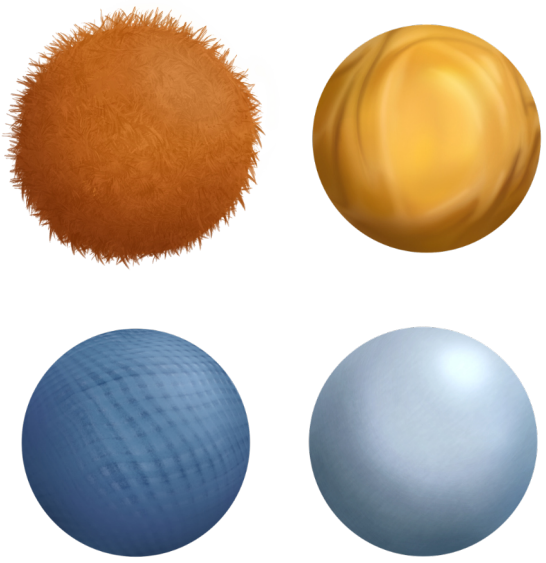
I callout sono riquadri tecnici di approfondimento che isolano, ingrandiscono e dissezionano le componenti complesse del design, concentrandosi in particolare sulle asimmetrie e sui dettagli strutturali la cui leggibilità risulterebbe compromessa o insufficiente nella vista generale del turnaround.
Per esplicitare tali elementi, si provvede a creare schede di scomposizione dedicate.

Meccanica costruttiva

L'equipaggiamento, lo strumento o l'accessorio è illustrato da angolazioni multiple per chiarirne il funzionamento ingegneristico. Si descrive visivamente la cinematica delle parti mobili, i sistemi di fissaggio e l'articolazione degli snodi meccanici presenti durante i cicli di flessione, e si verifica che ogni elemento segua una logica funzionale coerente e riproducibile dai reparti successivi.

Analisi materica e spessori

I callout analizzano anche la composizione fisica delle superfici, distinguendo graficamente il livello di rigidità dei vari materiali, la consistenza delle trame tessili o l'usura e l'ossidazione dei prop. Indicare chiaramente la stratificazione delle componenti, le sovrapposizioni e le cuciture interne fornisce ai reparti di produzione la percezione esatta del volume reale e dello spessore strutturale dell'equipaggiamento, prevenendo la modellazione di geometrie piatte e diverse da quelle immaginate.



IL MATERIAL BREAKDOWN

Il material breakdown è l'elaborato esecutivo che fornisce ai reparti di texturing e shading i riferimenti necessari per impostare il comportamento delle superfici sotto l'illuminazione in-engine. Il character designer non definisce parametri numerici assoluti, compito successivamente riservato ai texture artist, ma realizza una mappa visiva annotata che comprende i seguenti elementi.

Material spheres e reference fisiche

L'artista produce un campionario di sfere materiche dipinte, spesso affiancate da reference fotografiche reali, per rappresentare la reazione delle superfici alla luce. Questo metodo differenzia in modo inequivocabile i vari materiali, guidando la successiva applicazione degli shader PBR.

Value breakdown

Si tratta di una variante del turnaround realizzata esclusivamente in scala di grigi, finalizzata a verificare che i rapporti di chiaroscuro e i contrasti volumetrici propri dei diversi elementi mantengano una corretta e leggibile gerarchia visiva sul modello, anche in totale assenza di informazioni cromatiche.



L'HANDOFF

L'Handoff rappresenta il passaggio formale di consegne con cui i file di concept art definitivi e la documentazione tecnica realizzati nel corso della pre-produzione vengono validati, archiviati nel repository dello studio e trasmessi ai reparti di produzione.

L'efficienza di questa transizione dipende dalla standardizzazione del materiale: un pacchetto di handoff strutturato secondo i protocolli industriali assicura la continuità operativa ed elimina il rischio di interpretazioni errate durante le successive fasi esecutive.

ARCHITETTURA DEI FILE

I documenti devono essere forniti in formati sorgente aperti, ad alta risoluzione e non distruttivi, come .psd, .procreate o .clip, organizzati su livelli separati.

Lineart e flat colours

La lineart pulita deve risiedere su un livello indipendente rispetto ai colori piatti, ed è generalmente posta al di sopra degli altri.
Le luci e gli effetti di ambient occlusion sono da collocare su livelli di regolazione escludibili, così da poter applicare diverse blending mode e consentire ai texture artist di campionare i valori cromatici effettivi.

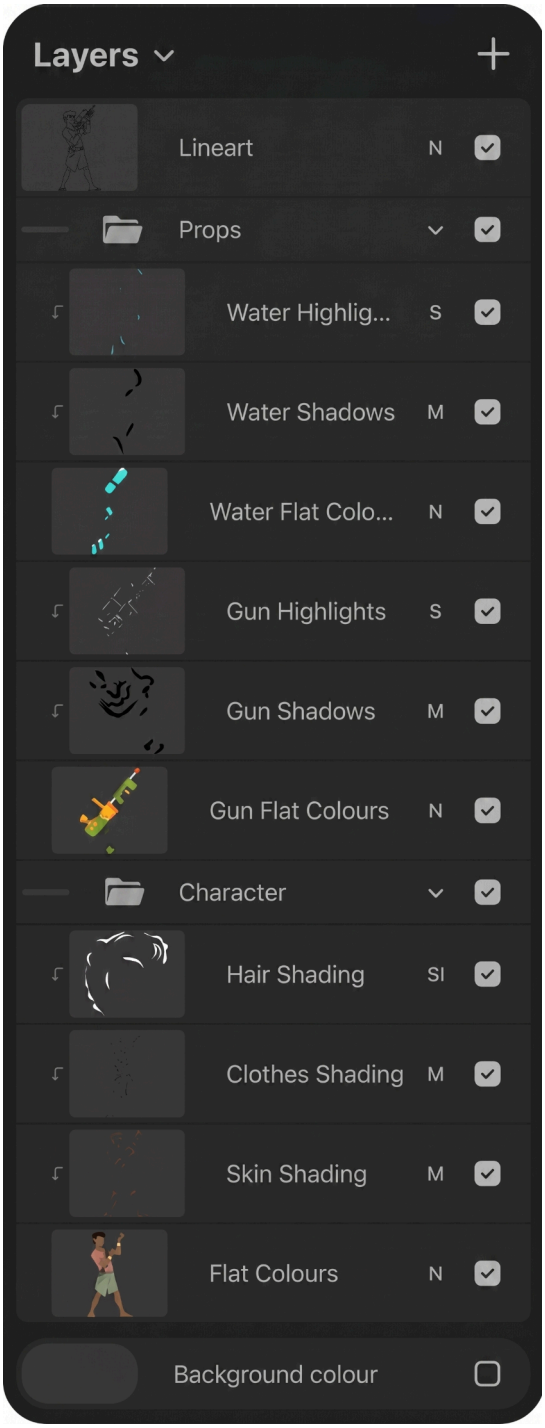
Canali alpha

Gli elementi che presentano trasparenze richiedono livelli dedicati abbinati a maschere in bianco e nero, fornendo ai tech artist le istruzioni esatte per implementare le trasparenze negli shader.

Layered breakdown

Per i personaggi con costumi complessi a più strati, il file deve organizzare i volumi in cartelle sequenziali che suddividono anatomia base, abbigliamento intermedio ed equipaggiamento esterno.

In questo modo i modellatori possono verificare lo spessore reale di ogni strato, ed evitare l'errore di scolpire gli accessori direttamente sull'anatomia del personaggio, permettendo al contempo ai rigger di comprendere meglio come creare un'armatura che restituisce deformazioni realistiche.



Layer order di un personaggio realizzato su Procreate

[1, 2, 3, 6, 12]

ECONOMIA DEL SEGNO

Poiché un'operazione di shading completo richiederebbe tempi di esecuzione prolungati e rischierebbe di offuscare la reale geometria del modello, il character designer adotta tecniche di sintesi visiva basate esclusivamente sul tratto bidimensionale. Le seguenti tecniche permettono di descrivere rapidamente i volumi attraverso espedienti grafici veloci da eseguire e, al contempo, estremamente facili e inequivocabili da interpretare per i reparti successivi.

Line weight

Il disegno lineare adotta uno spessore funzionale e segue una gerarchia. Le linee marcate e di forte spessore vengono utilizzate esclusivamente per delineare le ombre di occlusione profonda e i punti di contatto o sovrapposizione tra i volumi; le linee sottili e nette sono riservate alla definizione dei micro-dettagli di superficie, delle cuciture e delle separazioni materiche interne.

Cross-contours

Per mostrare la rotondità degli arti senza ricorrere al chiaroscuro sfumato, si sovrappone al disegno una rete di sottili sezioni geometriche (simili a un reticolo wireframe). Questi tracciati indicano istantaneamente al modellatore la topologia della superficie, riducendo drasticamente i tempi di interpretazione durante la costruzione della mesh poligonale 3D.







Anche guardando solo la lineart è possibile capire le forme, gli spessori e la direzione della luce.

LA VERTICAL SLICE

Prima che l'intero cast di un videogioco acceda alla fase di produzione, lo studio realizza una vertical slice. Si tratta di una versione giocabile, interamente rifinita e di qualità definitiva di una porzione circoscritta del gioco, solitamente un singolo ambiente o livello.
Questo traguardo integra tutti i sistemi esecutivi e, in modo prioritario, gli asset finali realizzati a partire dai blueprint dell'handoff.

COLLAUDO IN-ENGINE

Il ruolo del character designer in questa fase comporta un'elevata responsabilità di controllo tecnico. Lavorando in stretta sinergia con i tech artist e i lighting artist, conduce una verifica del modello animato direttamente nell'ambiente di gioco. Durante questa in-engine review si monitorano alcuni parametri critici.

Reazione all'illuminazione dinamica

I valori cromatici calibrati su monitor possono subire alterazioni percettive sotto le luci dell'engine. L'artista interviene sulle mappe colore affinché l'asset preservi la propria leggibilità, l'equilibrio tonale e il tone of voice in tutte le condizioni di illuminazione del gioco.

Integrità anatomica e clipping

Osservare la mesh tridimensionale mentre il personaggio esegue i cicli di locomozione e combattimento in tempo reale ha l'obiettivo di correggere eventuali deformazioni o clipping.

Leggibilità dal PoP

Inserendo il personaggio nell'engine è possibile certificare il comportamento delle proporzioni e della silhouette alla distanza focale e all'angolazione effettiva della telecamera di gioco, validando sul campo le scelte strutturali impostate durante l'analisi preliminare del PoP.

PITCHING E PRODUZIONE

Mentre nelle grandi produzioni il superamento della vertical slice e l'archiviazione dei pacchetti di handoff sbloccano direttamente la fase di produzione interna allo studio, nel panorama dello sviluppo indipendente questo stesso materiale assume una funzione commerciale cruciale.

I blueprint tecnici e le concept art definitive, uniti a una vertical slice giocabile o a un prototipo visivamente rifinito, costituiscono il nucleo fondante del materiale di pitch presentato ai publisher.

Per gli studi indipendenti e le realtà emergenti, la pulizia del character design, il rigore della documentazione tecnica e la solidità dell'asset in-engine diventano il mezzo principale, se non esclusivo, per dimostrare la maturità e la fattibilità del progetto, al fine di assicurarsi i finanziamenti necessari per portarlo a termine.

Una volta consolidato l'avvio dei lavori, il perimetro d'azione del character designer si adatta alle dimensioni del team.

Nelle realtà più strutturate, l'artista assume un ruolo di supervisione e controllo qualità, mentre nelle produzioni su scala ridotta, l'assenza di dipartimenti specializzati lo spinge a partecipare attivamente alla produzione, occupandosi anche della realizzazione di asset definitivi, come sprite 2D, texture o gli elementi che compongono la UI.

In entrambi i contesti operativi, la validazione tecnica e la consegna del pacchetto esecutivo chiudono il ciclo metodologico del character design.

Il processo si compie così definitivamente, avendo tradotto le esigenze espresse dal brief iniziale in un solido impianto visivo e funzionale, collaudato per il motore di gioco e pronto per l'implementazione.

[1, 2, 3, 4, 7, 11, 12]



PRINCIPI TEORICI E VINCOLI TECNICI

Nel corso della descrizione della pipeline sono stati toccati diversi argomenti legati sia ad aspetti tecnici che artistici. Questo capitolo ne approfondisce alcuni, fornendo nozioni più specifiche sull'utilizzo del colore, delle forme e delle gerarchie, per poi analizzare anche i requisiti di vendibilità, i diversi vincoli che caratterizzano l'ambito videoludico e come il processo di sviluppo possa cambiare radicalmente a seconda della tipologia del progetto o della dimensione del team che lo realizza.

TEORIA DEL COLORE

Nel character design per i videogiochi, l'applicazione del colore trascende la pura funzione estetica o decorativa per trasformarsi in un rigoroso strumento progettuale. Poiché l'utente deve decodificare un flusso costante di dati in frazioni di secondo, spesso durante sequenze ludiche concitate o esplorando vasti ambienti tridimensionali, la palette cromatica assume il ruolo di linguaggio comunicativo primario e istantaneo.

A livello cognitivo, il cervello umano percepisce ed elabora i contrasti di colore con estrema rapidità, ancor prima di mettere a fuoco le forme ed i dettagli superficiali del design.
Sfruttando questa priorità percettiva, una gestione metodica delle scelte cromatiche consente all'artista di soddisfare dei requisiti strutturali fondamentali per l'architettura videoludica.

Psicologia del colore e tone of voice

Il colore stabilisce immediatamente il temperamento, il background e l'allineamento di un personaggio. Attraverso precise combinazioni cromatiche, si palesa la natura del personaggio in modo subliminale, ancor prima che intervengano la scrittura o l'animazione.

Schemi cromatici e gerarchia visiva

Un uso strategico degli abbinamenti cromatici e dei contrasti di valore, tinta e saturazione assicura che il character si distacchi nettamente dai fondali, creando livelli di lettura separati.

Comunicazione delle meccaniche

Il colore agisce come un vettore di informazioni ludiche. Codificare cromaticamente elementi specifici aiuta a suggerire al giocatore, in modo intuitivo e non verbale, funzionalità di gameplay cruciali, indicando il ruolo dei personaggi, possibili interazioni, il percorso da seguire o informazioni sull'area di gioco.

PSICOLOGIA DEL COLORE

Come anticipato, il colore è il primo vettore dell'identità narrativa e del tone of voice di un personaggio. L'impatto emotivo di una tinta non è tuttavia una proprietà fisica assoluta, ma un fenomeno psicologico profondamente influenzato dal contesto ambientale, dalle interazioni cromatiche e dalle convenzioni culturali del pubblico.

Nel character design, conoscere queste associazioni standardizzate offre la possibilità di utilizzarle come scorciatoie per comunicare il temperamento di un asset, oppure di sovvertirle intenzionalmente per creare contrasto narrativo.

Rosso

È il colore con la lunghezza d'onda più visibile e stimolante per l'occhio umano, capace di attirare l'attenzione e accelerare il battito cardiaco dell'osservatore. Nei videogiochi esprime allerta, pericolo imminente e aggressività, ma anche passione e vitalità. È la tinta universalmente impiegata per codificare nemici ostili, segnali di allarme critico e le meccaniche legate all'esaurimento della salute.

Verde

La sua percezione è duale e dipende strettamente dal livello di saturazione e illuminazione.
Nelle sue tonalità terrose, quando associate a contesti naturali, ispira tranquillità, speranza e rigenerazione fungendo da standard per la cura della salute e i potenziamenti positivi.
Al contrario, un verde acido o fluorescente, situato in ambienti chiusi e industriali, ribalta il proprio significato, trasmettendo inquietudine, tossicità, e confermandosi come marcatore visivo per veleni, radiazioni o malattie.
Accostato al rosso genera una forte tensione, mentre se abbinato al giallo o al viola può suggerire instabilità, follia o corruzione innaturale.

Blu

Evoca calma, saggezza, razionalità e spiritualità, ma porta con sé una freddezza malinconica intrinseca. È la tinta d'elezione per rappresentare la tecnologia avanzata, le interfacce fantascientifiche, l'energia magica e la riflessione intellettuale.
Nelle sue tonalità più scure e desaturate tipiche di ambienti notturni e ostili, invece, esprime solitudine, isolamento, tristezza e freddo glaciale.

Giallo

È un colore legato alla luce solare, all'energia esplosiva e all'ottimismo, tuttavia, data la sua visibilità ad altissimo contrasto, sia in natura sia nell'industria videoludica, è il colore universale dell'avvertimento e della cautela. Spesso è impiegato per indicare agilità ed entusiasmo, tuttavia può anche evocare un calore soffocante in ambienti aridi o desertici. Quando declinato in toni pallidi tendenti al verde o senape, simboleggia decadenza, follia o paranoia.

Arancione

Colore estremamente intenso ed energetico, è spesso associato alla creatività e alla motivazione, trasmettendo una sensazione calda, accogliente e amichevole, evocando immaginari naturali come il tramonto, il fuoco o l'autunno.
Nella progettazione di personaggi è un colore molto forte che si presta a essere utilizzato come accento per attirare l'attenzione su zone specifiche, ma può risultare impegnativo se utilizzato eccessivamente.

Rosa

In occidente è tradizionalmente associato alla giovinezza, alla delicatezza, all'amore e alla tranquillità, ma assume connotazioni diverse a seconda della cultura di riferimento, come in Giappone dove è storicamente legato alla figura di samurai e al concetto della transitorietà della vita. Nei videogiochi moderni, un rosa pastello comunica approcciabilità e giocosità, mentre un rosa acceso, magenta o neon, può veicolare eccentricità e ribellione, ma anche sensualità, lascività e volgarità.

Viola

Storicamente legato alla regalità e al mistero, in ambito videoludico è il colore prediletto per l'occulto, la magia oscura, la percezione onirica e il surreale. Le tonalità ultraviolette o neon sono emblematiche dell'immaginario futuristico e sci-fi, mentre i viola profondi, specialmente se abbinati a tonalità desaturate o grigi, comunicano corruzione spirituale, angoscia, alienazione e la presenza di entità estranee alle leggi della natura, tipiche dell'immaginario dell'horror cosmico.

Bianco e nero

La gestione di questi valori estremi dimostra quanto la percezione visiva sia legata alla relatività culturale. Se in Occidente, il bianco rappresenta purezza, pulizia, luce, santità, innocenza e sterilità medica, in molte culture orientali è invece il colore associato al lutto, alla morte e ai funerali.
Il nero evoca universalmente l'ignoto, il buio, la notte, la paura e la minaccia, ma se applicato a tessuti sartoriali o armature levigate denota estrema eleganza, autorità, formalità e potere. L'accostamento netto di bianco e nero annulla la sfumatura emotiva per creare una drammaticità grafica spietata, spesso usata per personaggi autoritari, entità di giudizio universale o per enfatizzare un dualismo morale irrisolvibile.

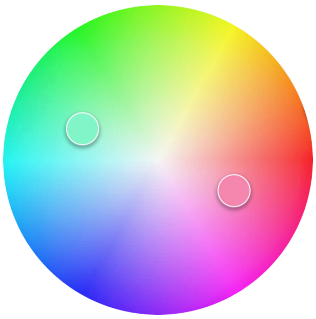
[2, 3, 5, 6]

SCHEMI CROMATICI

Per costruire una palette coerente ed efficace, il game artist si affida agli schemi di armonia cromatica derivati dalla color wheel.
L'adozione di questo approccio visivo previene la casualità estetica e assicura combinazioni funzionali evitando visual noise.

Schema complementare

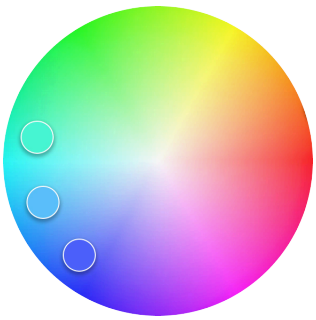
Utilizza due colori situati in posizioni diametralmente opposte sulla ruota cromatica, come il blu e l'arancione, oppure il rosso e il verde. Questa combinazione genera il massimo contrasto possibile e una forte energia dinamica. In ambito videoludico è lo schema prediletto per creare design ad alto impatto visivo, per separare nettamente un protagonista dal suo sfondo o per evidenziare
il punto debole luminoso su un avversario.



Schema complementare

Schema analogo

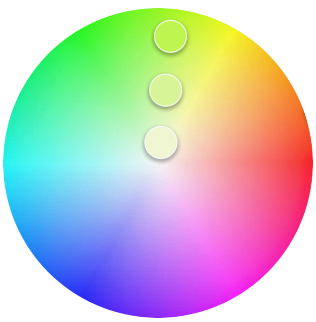
È composto da colori adiacenti sulla ruota cromatica come blu, turchese e verde, oppure giallo, arancione e rosso. Sviluppa una transizione morbida e armoniosa, priva di tensioni ed è ampiamente utilizzato nei giochi cozy, rilassanti e atmosferici per trasmettere tranquillità e coerenza ambientale.



Schema analogo

Schema monocromatico

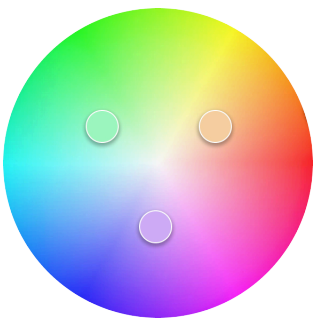
Si basa sull'utilizzo di una singola tinta declinata esclusivamente attraverso variazioni di luminosità e saturazione. Impiegato nella concept art professionale, questo approccio è il metodo procedurale standard per lo studio preliminare che porta a realizzare l'intero concept in scala di grigi, applicando il colore solo in un secondo momento tramite le blending mode proposte dai software di disegno digitale.
È una tecnica che permette di creare un'atmosfera coesa in tempi rapidi e previene l'errore di utilizzare un solo livello di luminosità, che renderebbe il design piatto, delineandone i volumi ancor prima dell'applicazione del colore.



Schema monocromatico

Schema triadico

Coinvolge tre colori posizionati a uguale distanza sulla ruota cromatica, formando un triangolo equilatero, come la triade primaria rosso-giallo-blu o quella secondaria verde-arancione-viola.
È uno schema complesso, ma estremamente vivace ed è spesso utilizzato per personaggi energetici, eccentrici o destinati a un pubblico giovane.



Schema triadico

Per evitare che uno schema triadico risulti caotico, la best practice industriale impone l'applicazione della regola del 60-30-10.

Secondo questo principio proporzionale, il colore dominante deve occupare circa il 60% della superficie del personaggio, il colore secondario o di supporto copre il 30% dello spazio e il colore d'accento ad alta saturazione viene riservato all'ultimo 10% della silhouette, applicato sui dettagli chiave verso i quali si vuole indirizzare l'attenzione del giocatore.

Così si il design apparirà maggiormente dinamico e interessante, in particolare se si usa una base neutra o desaturata per le percentuali dominanti, che mette l'accento ancora più in risalto.

COMUNICAZIONE DELLE MECCANICHE

Il character designer non deve lavorare separatamente dal contesto del gioco, ma è necessario che si assicuri che le scelte cromatiche risultino pratiche, adatte alla storia e funzionali all'ambiente in cui l'asset sarà implementato.

All'interno di un videogioco, la palette si trasforma in una segnaletica, che aiuta l'utente di immaginare cosa aspettarsi, chiarendo subito l'intento dell'intera scena. Questo principio si manifesta attraverso diverse meccaniche di coordinazione ludica e cromatica, tra cui quelle elencate.

Separazione figura-sfondo

L'artista deve conoscere le palette dominanti dei livelli per gestire il rapporto tra la figura e lo sfondo. Determinate tinte possono suggerire a colpo d'occhio il bioma a cui un personaggio è adattato, ma anche un'epoca o cultura di riferimento.

Per garantire che la silhouette del protagonista o di un elemento chiave sia sempre decifrabile, si devono evitare le tonalità già presenti nel fondale a favore di colori di rottura, prevenendo la frustrazione e la perdita dell'orientamento durante fasi d'azione.

Affordance

All'interno dell'ecosistema di gioco, determinati colori devono mantenere un significato coerente per esplicitare le funzionalità meccaniche e indicare all'utente con cosa è possibile interagire.
Se il reparto di game design stabilisce che una specifica tinta brillante, come il giallo o l'arancione, evidenzia gli appigli scalabili, le leve o le vie di fuga, il character designer dovrà inserire quello stesso colore in modo coerente anche su prop e avversari. Questo approccio serve a guidare istintivamente il giocatore su dove andare e cosa gli è possibile fare senza generare fatica cognitiva.

Gerarchia di minaccia e codifica

In titoli complessi con numerosi elementi a schermo, come i multiplayer e MMO, la codifica cromatica diventa il mezzo più rapido per comunicare la fazione di appartenenza e il livello di pericolo di un asset.

Una repentina variazione di colore sul modello o sugli effetti visivi può fungere da marcatore per un pericolo imminente e indicare quando cambiare la propria strategia di gioco in modo chiaro e intuitivo.

VALUE CHECK

Durante la colorazione, le tinte sature possono ingannare l'occhio e mascherare problemi di gerarchia visiva.
Per assicurarti che il tuo design mantenga contrasti solidi, utilizza questi due metodi di verifica.

Value Check (Digitale)
Crea un livello riempito di nero solido (#000000) in cima a tutti gli altri e imposta la blend mode su Colore o Saturazione. A differenza del semplice filtro di desaturazione, questo trucco svela la reale luminanza dei pixel.
Se il personaggio si impasta in un grigio piatto, la palette risulterà illeggibile in-engine e dovrai aumentare i contrasti sui punti d'interesse.

Squint Test (Analogico)
Allontanati dallo schermo e socchiudi gli occhi per sfocare la vista. Questo metodo costringe il cervello a ignorare texture e micro-dettagli, leggendo esclusivamente le grandi masse.
Se elementi chiave come il volto o l'arma si fondono con il resto del corpo, significa che manca contrasto luminoso.

[1, 2, 3, 4, 5, 6, 8]

SHAPE LANGUAGE

Parallelamente al colore, il linguaggio delle forme, o shape language, costituisce la sintesi strutturale più potente a disposizione dell'artista.
Prima di soffermarsi sui dettagli anatomici o sulle texture di un personaggio, il nostro subconscio risponde alle geometrie primarie su cui è costruito.

Questa reazione cognitiva non è casuale:
è profondamente radicata nella psicologia della percezione visiva e nell'evoluzione umana, dove angoli acuti, masse imponenti o curve morbide trasmettono segnali primordiali di pericolo, stabilità o sicurezza.

Nello sviluppo di un videogioco, questa grammatica geometrica permette di rivelare istantaneamente il temperamento del personaggio, le sue motivazioni e il suo bagaglio emotivo, traducendo la sua backstory in elementi grafici.

Ogni design affonda, infatti, le sue radici nella combinazione e nella manipolazione proporzionale di tre matrici primitive pure: il cerchio, il quadrato e il triangolo.

MATRICI GEOMETRICHE

Ogni forma geometrica di base è portatrice di una specifica carica emotiva e dinamica.
Conoscere questo vocabolario consente di costruire l'architettura esterna del personaggio in totale risonanza con il suo storytelling.

Il cerchio

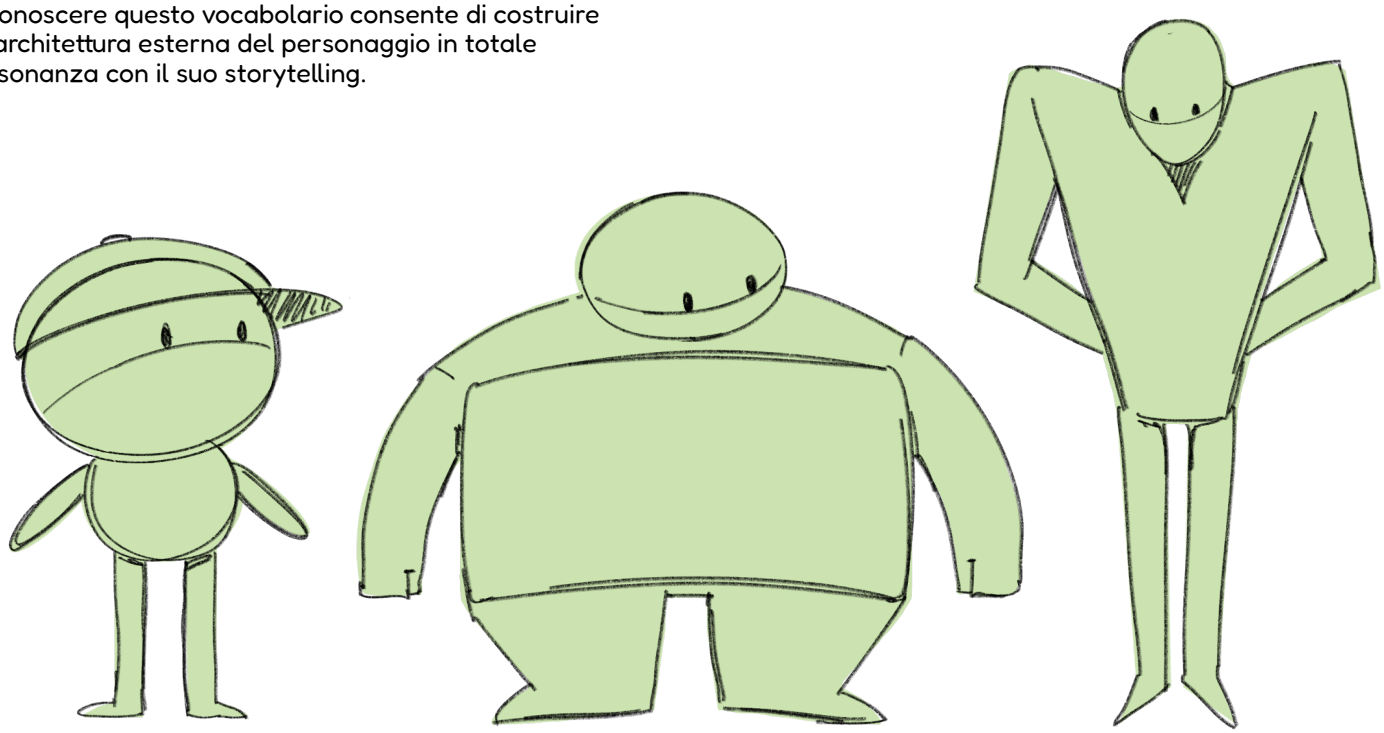
Privo di spigoli o interruzioni, il cerchio trasmette innocenza, morbidezza, completezza e semplicità. È una forma che suggerisce costante movimento, energia e vitalità.
In ambito videoludico, l'utilizzo di geometrie sferiche e ovali è lo mezzo ideale per definire personaggi amichevoli, ottimisti, sicuri e facilmente approcciabili.

Il quadrato

Simbolo universale di robustezza, imponenza e stabilità, è utilizzato per delineare personaggi determinati, maturi, affidabili e fisicamente resistenti.
Tuttavia, se portato all'estremo, il quadrato può denotare rigidità mentale, immobilità, lentezza o inflessibile testardaggine.

Il Triangolo

Forma attiva, aggressiva e dinamica, evoca energia ed entusiasmo, ma anche pericolo e malizia a seconda delle proporzioni e di come viene orientata nello spazio.
L'impiego di angoli acuti è la scelta prediletta per caratterizzare la tensione e la minaccia dei nemici, ma può allo stesso modo infondere forza e profonda sicurezza di sé, ed essere quindi applicato anche a eroi e avventurieri.



COMBINAZIONI, PROPORZIONI E CONTRASTI

Un design interamente costruito su una singola forma rischia di apparire piatto o eccessivamente didascalico. La vera abilità dell'artista si manifesta nella declinazione compositiva, ovvero la capacità di manipolare, ripetere e ibridare queste forme base per generare personalità complesse e sfaccettate.

Ripetizione e cambio di scala

Ripetere la stessa geometria in diverse parti del corpo enfatizza e rafforza il temperamento del personaggio. Ad esempio, l'uso reiterato di cerchi consolida l'idea di una natura ottimista, dolce e affettuosa, mentre una sequenza di triangoli, applicata a corpo, volto, capelli o denti acuminati, esaspera il senso di malizia, malvagità e dinamismo predatorio. Tuttavia, per mantenere il design accattivante ed evitare la monotonia tipica delle simmetrie, è fondamentale variare le dimensioni e proporzioni delle forme ripetute, creando un ritmo e una gerarchia strutturale.

Per questo motivo, nell'ambito dell'industria dell'intrattenimento, si adotta la regola nota come "big, medium, small" che divide le masse in tre taglie nettamente distinte.

BIG - LA MASSA GRANDE
Costituisce la struttura portante del design e definisce il centro di gravità del personaggio (es. un enorme torace rettangolare o un lungo mantello a forma di triangolo).

MEDIUM - LA MASSA MEDIA
Bilancia la struttura primaria e indica il potenziale di movimento (es. la lunghezza degli arti o elementi del costume).

SMALL - LA MASSA PICCOLA
Funge da polo d'attenzione ad altissimo contrasto, dove si vuole guidare lo sguardo del giocatore (es. la testa, le mani, o un accessorio chiave).

Mantenere un contrasto evidente tra queste tre scale assicura che il concept risulti equilibrato e professionale a prescindere dal numero di forme sovrapposte di cui è composto.

Alterazione proporzionale

Modificare le dimensioni degli assi di una forma ne altera drasticamente il significato psicologico.

Un quadrato allungato delinea una figura stabile, calma e con i piedi per terra, mentre, al contrario, schiacciare il quadrato crea l'indole di un personaggio testardo, malizioso, impetuoso e ottuso.

Allo stesso modo, un triangolo largo con un baricentro alto esprime forza, slancio atletico ed entusiasmo, mentre un triangolo estremamente acuto che punta verso il basso conferisce rabbia, astuzia e tensione emotiva.



Il contrasto dimensionale tra i triangoli che formano le orecchie e quello che racchiude il corpo raccontano di un personaggio scontroso ma fragile, alla ricerca di stabilità.

[1, 3, 5]

L'IBRIDAZIONE

I character design più memorabili nascono dall'abbinamento di geometrie in contrasto, che crea un equilibrio visivo inaspettato e stratificato, dando spessore al personaggio.



Abbinamento di corpo squadrato e testa rotonda.



Abbinamento di corpo squadrato ed elementi triangolari.

Quadrato e Cerchio

Abbinare un corpo robusto e squadrato a un volto rotondo genera una netta differenziazione psicologica, fondendo la forza e stabilità fisica con un senso di profonda gentilezza, protezione e approcciabilità.

Triangolo e Cerchio

Un busto triangolare dalle spalle larghe che infondono forza e sicurezza, bilanciato da un volto sferico e curve morbide, risulta meno freddo e distaccato, addolcendone la percezione.

Triangolo e Quadrato

L'unione di queste due geometrie produce figure tese ed energetiche. In particolare, applicare elementi triangolari su una base quadrata introduce linee di forza dinamiche che spezzano la staticità, rivelando un carattere scaltro e provocatore.



Abbinamento di corpo tirangolare e testa rotonda.

LEGGIBILITÀ E GERARCHIA VISIVA

Nel design videoludico, l'estetica è sempre asservita all'interazione in tempo reale.
Un personaggio può presentare un'eccellente esecuzione artistica, ma rivelarsi inefficace se il giocatore non riesce a decodificarne intuitivamente le funzioni di gameplay, il livello di pericolo o l'allineamento all'interno dell'ambiente di gioco.

La leggibilità è la chiarezza con cui un personaggio comunica il proprio ruolo e le proprie meccaniche. La gerarchia visiva, di conseguenza, è lo strumento metodologico utilizzato per orchestrare questa lettura, guidando l'occhio dell'utente sugli elementi cardine secondo un preciso ordine di priorità.

LA SILHOUETTE

La silhouette monocromatica rappresenta il test definitivo per misurare la leggibilità strutturale di un character design e ne influenza direttamente l'efficacia in-game.

Nelle fasi concitate del gameplay, come battaglie con densi effetti particellari o esplorazioni in ambienti bui, l'occhio del giocatore non ha il tempo di mettere a fuoco tutti i dettagli, ma reagisce esclusivamente all'ingombro esterno della sagoma del personaggio.

Una silhouette efficace e ad alta leggibilità deve rispondere ai seguenti criteri.

Negative space

Gli spazi vuoti creati tra le braccia, le gambe e il tronco devono presentare forme ben distinte e separate tra loro. Se un personaggio ha gli arti incollati al corpo o indossa indumenti che ne coprono l'intera figura, la sagoma si ridurrà a un blocco uniforme, perdendo l'espressività delle articolazioni.

Riconoscibilità istantanea

Qualsiasi giocatore che abbia familiarità con un videogioco deve essere in grado di nominare il personaggio e individuarne l'arma o l'abilità principale semplicemente guardandone l'ombra proiettata. Per questo è utile verificare, non solo che la singola silhouette sia efficace, ma anche che risulti sufficientemente diversa da quelle degli altri personaggi del cast.

Orientamento e direzione

La sagoma deve segnalare in modo chiaro verso quale direzione il modello sta guardando o si sta muovendo, informazione tattica vitale nei titoli platform, negli stealth game e nei picchiaduro.







[1, 2, 3, 5, 6]

70/30 RULE

Uno degli errori più comuni è il cosiddetto detail clustering, ovvero ricoprire l'intera superficie del personaggio con minimi dettagli ad altissima frequenza. In un game engine, questo eccesso di informazione genera un sovraccarico sensoriale e porta a confondere l'utente.

Per garantire una gerarchia visiva impeccabile, si adotta la regola del 70/30.

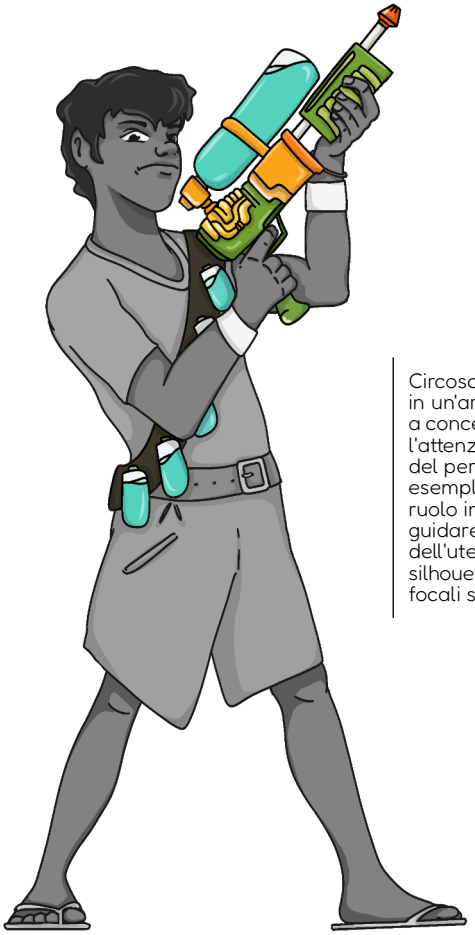
Aree di Riposo (70%)

Superfici ampie, pulite e con gradienti morbidi, come tessuti uniformi, corazze levigate o pelle liscia. Fungono da spazio negativo interno, permettendo all'occhio di scorrere lungo la figura senza affaticarsi.

Aree di Dettaglio (30%)

Zone ad alta concentrazione di contrasto, con ornamenti o dettagli meccanici. La collocazione strategica di queste aree determina i punti focali del progetto. È fondamentale guidare il pubblico a concentrarsi su elementi chiave come gli occhi, il volto e le mani, poiché trasmettono maggiormente le emozioni e le intenzioni del personaggio.

Questi accenti possono anche trovarsi sugli accessori che ne esprimono il ruolo e le azioni che può compiere: circondati da aree di riposo, risaltano nettamente e, per il giocatore, risulta intuitivo comprendere la funzione del character e le meccaniche che lo caratterizzano.



Circoscrivere i dettagli in un'area ridotta aiuta a concentrare l'attenzione sui prop del personaggio, esemplificativi del suo ruolo in-game, e a guidare lo sguardo dell'utente lungo la silhouette verso punti focali strategici.

CODIFICA VISIVA DEI RUOLI

La gerarchia visiva regola l'intero ecosistema del videogioco, differenziando gli attori in scena in base alla loro importanza in-game.

Protagonista giocabile

Il personaggio controllato dall'utente deve possedere il massimo grado di unicità e leggibilità, poiché il giocatore passerà ore a osservarlo. Il design deve presentare una forte asimmetria dinamica per mantenere alto l'interesse e agevolare il tracciamento visivo durante i movimenti.

Boss e nemici principali

I nemici di alto livello non devono solo intimorire, ma sono da progettare per il telegraphing, ovvero la chiarezza con cui un nemico preannuncia un attacco prima di colpire.

L'artista enfatizza ed esagera le proporzioni delle armi o degli arti offensivi, facendo sì che si distinguano chiaramente dal resto del corpo.
Si devono evidenziare in modo inequivocabile anche i punti deboli, costruendo una composizione che ricorre a contrasti cromatici o materiali luminescenti che attirano l'attenzione del giocatore.

NPC Interattivi e di sfondo

Gli NPC con funzioni ludiche, come mercanti e quest giver, per distinguersi in quanto personaggi interagibili, ricevono accenti cromatici saturi, sagome uniche o accessori peculiari che ne esplicitano lo scopo, secondo il principio della visual affordance.

Al contrario, i personaggi di sfondo subiscono una sintesi geometrica, presentando forme semplici, dettagli ridotti e palette desaturate per fondersi con l'ambiente circostante, evitando di sottrarre focus agli elementi attivi.

LEGGIBILITÀ A SECONDA DEL POP

Come anticipato nello studio del point of perception, la posizione della telecamera di gioco detta la risoluzione progettuale del personaggio.
La gerarchia visiva deve essere concepita per scalare e rimanere funzionale a distanze differenti.

Telecamera Isometrica o Top-Down

In questo caso la gerarchia verticale viene compressa. Poiché le porzioni inferiori risultano inevitabilmente illeggibili da un'angolazione distante e inclinata vista dall'alto, è prassi ingrandire le proporzioni di testa, spalle e mani, concentrando le aree di dettaglio nella metà superiore del corpo e semplificando drasticamente gli arti inferiori, che saranno sempre parzialmente coperti dal busto, e le texture intricate.

Telecamera in Terza o Prima Persona

La leggibilità in questi titoli si adatta a scale di percezione dinamiche, gestite dal motore grafico attraverso la transizione dei Level of Detail (LOD), ovvero l'ottimizzazione di calcolo che riduce il numero di poligoni e la complessità degli shader di un modello man mano che il personaggio si allontana dalla telecamera.

Nelle inquadrature ravvicinate, lo sguardo esplora le aree di riposo, che devono restituire il massimo livello di definizione materica (LOD0), rivelando la trama dei tessuti o l'usura dei metalli, per favorire l'immersione e il realismo.

Quando il personaggio si allontana, il sistema scala verso modelli a minore complessità poligonale (LOD1 e LOD2) e i micro-dettagli vengono progressivamente eliminati.

Un design ottimale, pertanto, deve garantire che l'identità e la chiarezza delle azioni rimangano inequivocabili anche a distanza, quando l'occhio del giocatore può fare affidamento esclusivamente sulla solidità della silhouette e sulle aree di dettaglio ad alto contrasto.

BOUNDING BOX

In-engine, ogni personaggio è racchiuso in un volume invisibile di collisione detto hitbox o bounding box.

Prima di approvare costumi o prop ingombranti, consulta sempre il documento delle metriche di livello per verificare le dimensioni standard di porte, passaggi e coperture.

Progettare fin da subito tenendo a mente i vincoli architettonici evita effetti di clipping e assicura un perfetto equilibrio tra gli aspetti prettamente estetici e quelli funzionali.

[1, 2, 3, 4, 8]

REQUISITI DI VENDIBILITÀ

Nel settore dell'intrattenimento, la vendibilità, o marketability, non rappresenta la compromissione della propria visione in favore del marketing, ma la capacità di un design di generare valore come proprietà intellettuale (IP) e di affermarsi in un mercato globale fortemente saturato.

Il potenziale commerciale di un personaggio è, infatti, una diretta conseguenza della sua qualità artistica intrinseca: un concept appagante, capace di sintetizzare una personalità forte ed empatica in linea con le aspettative del target, risulta naturalmente predisposto al successo.

Poiché ogni progetto videoludico deve necessariamente sostenersi finanziariamente, il game artist professionista concepisce le proprie creazioni con la consapevolezza che il personaggio dovrà rappresentare l'identità commerciale dell'opera anche al di fuori dell'ambiente di gioco.

L'estetica del personaggio dovrà mantenere la propria forza comunicativa e affascinare il pubblico su molteplici supporti, scalando dinamicamente dalle icone compresse degli store digitali fino alle declinazioni del merchandising fisico.

IL PRINCIPIO MAYA

Per essere commercialmente vincente, un character design deve navigare su un delicato crinale psicologico, governato dal Principio Most Advanced Yet Acceptable (MAYA), originariamente teorizzato dal pioniere del design industriale Raymond Loewy.

Questo paradigma teorico, oggi applicato a svariate branche del design, sostiene che l'osservatore sia mosso da due forze contrapposte: l'amore per la novità e il bisogno rassicurante di familiarità.
Un archetipo troppo generico verrà ignorato dal giocatore in quanto banale, ma un'entità eccessivamente astratta e priva di coordinate culturali alienerà il pubblico, impedendone l'empatia.

Comprendere gli obiettivi di mercato permette quindi di bilanciare le convenzioni di genere con la necessità di differenziazione: si adotta una sagoma archetipica e familiare, introducendo un singolo elemento di forte rottura. Questo dettaglio inaspettato diventa il visual hook dell'opera: il tratto memorabile che la community utilizzerà per identificare istantaneamente il gioco.

MODELLO DI BUSINESS

Nella valutazione industriale della vendibilità, non si dovrebbe progettare un personaggio pensando esclusivamente al target teorico, ma è indispensabile tenere conto della reale quota di mercato e delle strategie di monetizzazione a disposizione dello studio di sviluppo.

L'estetica di un personaggio deve essere calibrata sul modo in cui il pubblico entrerà in contatto con il gioco e sul modello economico che ne sosterrà la produzione. Questi due parametri, i canali di distribuzione e le dinamiche di profitto, impongono precise restrizioni strutturali alla fase ideativa.

Visibilità organica vs marketing

Se una produzione ad alto budget dispone degli strumenti per valorizzare design fotorealistici e ricchi di micro-dettagli attraverso trailer cinematografici, gli studi con risorse minori devono spesso affidarsi alla visibilità organica generata dalle piattaforme di vendita, come dalle Capsule Art su Steam.

In questo scenario, un linguaggio visivo ultra-stilizzato e cromaticamente impattante diventa essenziale per emergere e mostrare la natura del gameplay, anche quando riprodotto in formati grafici con dimensioni ridotte.

La riconoscibilità immediata di genere non rappresenta, quindi, una mancanza di originalità, bensì un mezzo strategico per intercettare gli algoritmi delle piattaforme di distribuzione digitale e comunicare in modo inequivocabile le reali meccaniche di gioco al potenziale acquirente.

In-game economy e modularità

Nel panorama contemporaneo, numerosi titoli adottano il modello free-to-play, in cui la redditività dipende quasi interamente dalla vendita di elementi in-game, come prop, upgrade e skin alternative.

Bisogna quindi concepire il personaggio come un completo sistema modulare.
La struttura di base del modello, il rig e le sue animazioni devono essere pensate in modo che il character progettato risulti sempre riconoscibile a prescindere da quanto i costumi aggiuntivi si discostino dal design originale.

TRANSMEDIALITÀ E AUDIENCE ENGAGEMENT

La vera vendibilità di un asset si valuta anche attraverso la sua scalabilità transmediale.
La maturità di un progetto si misura, perciò, nella sua capacità di soddisfare i seguenti requisiti commerciali.

L'iconic hook

Deve esistere nel design un elemento grafico così forte e sintetico da poter essere isolato, stampato come logo monocromatico ed essere comunque compreso dalla fanbase. Un personaggio la cui identità visiva si affida esclusivamente a un rendering complesso e a dettagli fotorealistici risulterà inevitabilmente privo di un efficace gancio iconico.

Il collectible factor

L'artista deve chiedersi preventivamente se le proporzioni, i volumi e la separazione dei materiali del proprio modello siano sufficientemente stabili da poter essere tradotti in un modello 3D o in un'action figure, senza che il prodotto presenti cedimenti strutturali o perda i propri tratti identitari.

Il cosplay appeal

Un design ben bilanciato spinge la community a ricrearlo nel mondo reale attraverso il cosplay, il modding o la fan-art. Progettare asset capaci di stimolare questo livello di interazione trasforma gli utenti stessi in vettori di marketing organico, espandendo in modo esponenziale la longevità commerciale del titolo negli anni successivi al rilascio.

SCALABILITÀ VISIVA

Per verificare empiricamente i requisiti di visibilità del tuo design, esegui uno stress test che simuli le reali condizioni di fruizione digitale, come le miniature degli store o le dirette in streaming su dispositivi mobile.

Esporta l'illustrazione e riducila a una risoluzione di circa 100x100 pixel, aggiungendo elementi di disturbo, come grafiche in sovrimpressione ed elementi di UI. Se l'asset perde leggibilità e appare confuso, la gerarchia visiva è ancora troppo debole.

Se, al contrario, il visual hook e i contrasti cromatici restano immediatamente decodificabili, il tuo character è strutturalmente solido e pronto per il mercato.

[1, 2, 4, 5, 6, 7, 11]

I VINCOLI DEL MEDIUM

Se la fase di ideazione concettuale è guidata dall'estetica e dalla narrazione, l'effettiva realizzabilità di un personaggio all'interno della produzione videoludica è dettata dalle regole dell'ambiente digitale.

Il videogioco non è un medium statico, bensì una simulazione in tempo reale gestita da un game engine e visualizzata attraverso un hardware che impone limiti strutturali in termini di calcolo e di allocazione della memoria.
Creare un concept efficace significa quindi assecondare le necessità dell'infrastruttura tecnologica impiegata, assicurandosi che le forme e i volumi scelti per il personaggio dialoghino sin dal principio con parametri inderogabili quali l'ottimizzazione delle risorse computazionali, le regole dell'animazione interattiva e la distorsione ottica della telecamera virtuale.

L'OTTIMIZZAZIONE

Ogni videogioco opera all'interno di un budget computazionale, ovvero un tetto massimo di risorse di sistema allocabili, calcolato meticolosamente per preservare un frame rate fluido e stabile sulla piattaforma di destinazione.

Il character designer deve essere consapevole di come il proprio lavoro verrà processato in-engine. Una console fissa, ad esempio, possiede limiti hardware rigidi e standardizzati, mentre lo sviluppo per il mercato mobile impone modelli estremamente leggeri per gravare il meno possibile sulla batteria e sui tempi di caricamento del dispositivo.
In questo ecosistema, le scelte visive dell'artista impattano direttamente su diverse metriche critiche.

Polycount

Nella grafica 3D, la complessità geometrica richiede un aumento del numero di poligoni. Per i dispositivi mobile o le visuali isometriche si predilige un design low-poly, mentre produzioni ad alto budget per PC possono gestire modelli high-poly caratterizzati da geometrie complesse e molto dettagliate.

Tuttavia, per preservare la scalabilità del progetto, è sempre consigliato ottimizzare i modelli il più possibile. Sebbene sia possibile ricorrere a interventi di remesh, spesso i dettagli più minuti vengono pensati per essere affidati direttamente a texture e baked normal maps.

Tale approccio riduce drasticamente il conteggio dei poligoni e il tempo da dedicare alla semplificazione geometrica, alleggerendo la memoria video senza sacrificare la resa visiva.

Texture e Materiali

L'abbondanza e la varietà di materiali differenti applicati su un singolo personaggio aumentano il numero di shader e di draw calls, ovvero le istruzioni di disegno inviate dal processore alla scheda grafica.

Un concept affascinante, ma che prevede un campionario eccessivo e ingiustificato di materiali, rischia di creare severi colli di bottiglia nel calcolo dell'illuminazione, compromettendo le prestazioni di rendering.

Simulazioni e fisica

Elementi dinamici come drappeggi, strati di tessuto sovrapposti, cinte o capigliature voluminose richiedono calcoli fisici complessi in tempo reale. Ignorare queste interazioni in fase di concept non solo appesantisce il processore, ma espone il modello al rischio di clipping e a collisioni imprevedibili con l'ambiente.

Per ovviare a questo, il character designer interviene pragmaticamente razionalizzando i volumi mobili o progettando punti di ancoraggio e cuciture strategiche. Tali accorgimenti strutturali danno modo ai technical artist di isolare la simulazione fisica solo nelle aree in cui è strettamente necessaria.

PROGETTARE PER L'ANIMAZIONE

Un personaggio videoludico è concepito per muoversi, agire e reagire all'interno di uno spazio interattivo.

Per una questione di ottimizzazione, efficienza e chiarezza comunicativa, le animazioni sono sovente gestite da Animation Loops.

Si tratta di azioni cicliche, come la camminata, la corsa, il salto, il movimento delle braccia o anche l'idle animation, che devono potersi interrompere, fondere e raccordare fluidamente tra loro in base agli input dati dal giocatore.

L'artist deve quindi definire l'anatomia e il vestiario anticipando il comportamento meccanico del modello.

La deformazione anatomica

Poiché le zone di giunzione del corpo subiscono continue deformazioni durante l'animazione, il designer deve ideare i propri concept tenendo a mente la struttura scheletrica interna.

Senza un'adeguata segmentazione delle superfici rigide, durante le fasi di rigging e skinning, elementi pensati per essere solidi verrebbero deformati in modo innaturale, creando riflessi inverosimili.

Per questo è importante che il character designer analizzi materiali reali dal punto di vista ingegneristico e strutturale: prevedere snodi o giunture flessibili consente agli arti di ruotare liberamente, preservando la credibilità dell'asset.

La distribuzione del peso

La distribuzione dei volumi definisce il peso visivo del personaggio e stabilisce le regole fisiche del suo movimento. Nel momento in cui si progettano le proporzioni e il centro di gravità del modello, si sta direttamente dettando il suo comportamento cinetico.

Un baricentro basso, supportato da volumi ampi nella parte inferiore, comunica estrema stabilità e radicamento al suolo, strutturando un personaggio dalla dinamica solida, pesante ed inarrestabile. Per conferire agilità ed esplorazione rapida, invece, la massa deve essere concentrata attorno all'asse centrale del corpo, snellendo le estremità e creando una configurazione che riduce l'inerzia rotazionale, così che siano giustificati scatti fulminei e cambi di direzione repentini, mentre l'aggiunta di volumi periferici imponenti allontana la massa dal baricentro, incrementando l'inerzia e prefigurando azioni più ampie e cadenzate.

La corretta calibrazione di questi equilibri traduce le meccaniche di gioco nella struttura stessa del modello, rendendo il suo potenziale cinetico istantaneamente decodificabile.

KINEMATIC TEST

Testa il tuo concept nelle sue pose limite: flessione totale (crunch pose) ed estensione massima (overhead reach).

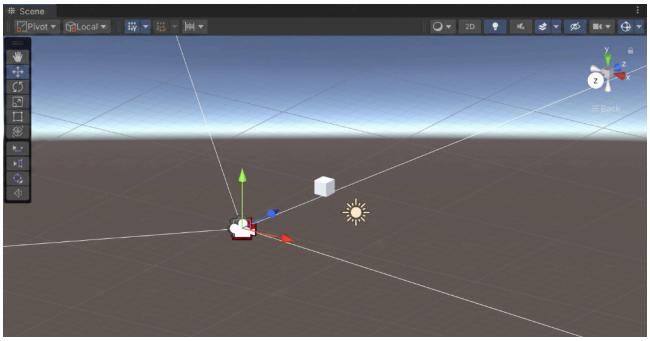
Sovrapporre l'equipaggiamento ti aiuterà di individuare subito compenetrazioni e blocchi articolari, correggendo i volumi prima della finalizzazione e consegna al reparto di animazione.

[1, 2, 3, 4, 12]

LA TELECAMERA VIRTUALE

Se in fase di sviluppo del concept la simulazione del PoP si è rivelata fondamentale per impostare la gerarchia visiva della silhouette, in fase di produzione la telecamera virtuale non sarà più da considerare come a un semplice punto di vista astratto, ma come a una vera e propria lente ottica.

È infatti la camera a definire il frustum di rendering, ovvero il campo visivo calcolato dal motore di gioco, rendendo fondamentale valutare a priori come le proprietà della proiezione e delle ottiche influenzeranno la resa formale del modello all'interno dell'ambiente interattivo.



Camera object all'interno dell'interfaccia di Unity Cinemachine

Field of view

Nei titoli che adottano un campo visivo ampiamente grandangolare, come molti first-person shooter o action in terza persona ravvicinata, le ottiche virtuali distorcono le geometrie che si avvicinano ai bordi dello schermo.

Disegnare armi, cappelli o accessori eccessivamente sporgenti espone tali elementi ad alterazioni prospettiche, rischiando di comprometterne la leggibilità o di generare screen blocking, ostruendo porzioni rilevanti della visuale del giocatore.

Si devono quindi calibrare le proporzioni degli ingombri periferici assecondando la potenziale lunghezza focale utilizzata dal titolo.



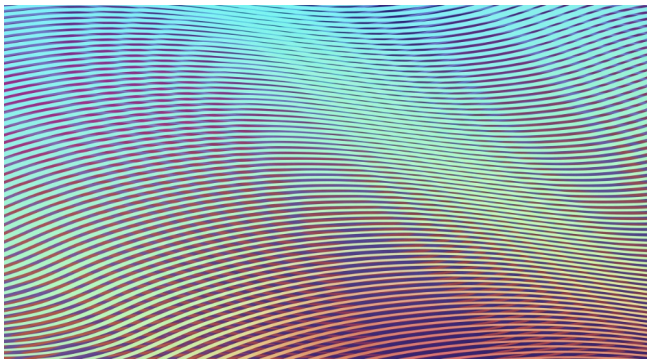
Field of view grandangolare di Apex Legends con lens flare

Disturbi ottici

Una repentina variazione della distanza tra il punto di vista e il soggetto all'interno dello spazio interattivo può generare criticità visive note come artefatti o disturbi ottici.

Tali fenomeni si verificano quando elementi come pattern complessi, trame fitte o micro-dettagli applicati sui costumi entrano in conflitto con la risoluzione dei pixel dello schermo, producendo sfarfallii noti come effetto Moiré.

Per evitare questo problema, il character designer deve intervenire a monte durante la fase di ideazione, calibrando attentamente la densità grafica: strutturare i motivi decorativi con spessori adeguati e contrasti controllati fa sì che gli elementi visivi di scalare in modo pulito, preservando la stabilità formale e la nitidezza del modello a qualsiasi distanza di rendering.



Dettaglio a schermo del pattern creato dall'effetto Moiré

2D VS 3D

Il ruolo del character designer e il suo flusso di lavoro sono nettamente diversi per progetti bidimensionali (2D) o tridimensionali (3D). Questa distinzione strutturale non riguarda esclusivamente la resa grafica finale a schermo, ma ridefinisce l'intera architettura produttiva e il rapporto tra i ruoli presenti nel team di sviluppo.

LE DINAMICHE INTERNE AL TEAM

In una produzione bidimensionale, la responsabilità artistica è fortemente accentrata sulle figure del game artist e dell'animatore. Il character designer può, a tutti gli effetti, estendere il proprio ruolo oltre la pre-produzione e partecipare attivamente alla realizzazione degli asset 2D definitivi, i quali saranno poi animati e implementati direttamente nel gioco. Essendo l'esecutore materiale dell'elemento grafico, l'artista ha una gestione diretta della resa finale e si afferma come il garante dell'estetica dell'opera.

In un gioco tridimensionale, invece, la responsabilità si frammenta. Gli asset disegnati in pre-produzione a partire dalle concept art non saranno presenti nel gioco, ma costituiscono la rappresentazione visiva da cui il 3D artist parte per realizzare i modelli definitivi.

Chi progetta il personaggio deve tenere a mente che questo acquisirà una terza dimensione in fase di produzione, ma la validità delle sue forme deve essere costantemente testata durante questa transizione.

È prassi comune che il design debba subire alterazioni e aggiustamenti anatomici in accordo con i reparti tecnici, come ad esempio modificando le proporzioni di un arto per ottenere una deformazione coerente della mesh ed evitare compenetrazioni durante la fase di rigging.

IL WORKFLOW

La tecnologia di sviluppo impiegata definisce anche i limiti operativi dell'ideazione visiva, imponendo al character designer un approccio radicalmente diverso alla gestione del dettaglio.

Nella produzione 2D tradizionale frame-by-frame, il flusso di lavoro è lineare e distruttivo: qualsiasi alterazione su un design già approvato obbliga a ridisegnare manualmente ogni singolo fotogramma. Anche ricorrendo all'animazione 2D cut-out, in cui l'illustrazione piatta viene scomposta e vincolata a un rig 2D, il limite tecnico principale risiede nella gestione della complessità visiva.

Un livello di dettaglio troppo elevato si traduce in un rallentamento drastico dei tempi di animazione, motivo per cui il game artist deve collaborare preventivamente con il reparto preposto per stabilire se l'estetica ideata sia economicamente sostenibile per i tempi di produzione, o se debba essere sintetizzata in forme più pratiche.

Al contrario, la produzione 3D si basa su un flusso di lavoro modulare e non distruttivo. Una volta che il modello è stato scolpito e associato al suo rig, è ancora possibile applicare modifiche alle texture, ai materiali, alle animazioni o persino alla geometria separatamente.

Questo approccio consente a figure diverse di lavorare in parallelo e in modo iterativo, svincolando l'artista dalla necessità di semplificare le superfici. Il character designer può, infatti, concepire un'alta densità di dettagli visivi e materici, poiché questi elementi verranno elaborati automaticamente dal software durante il movimento, senza gravare in alcun modo sul lavoro manuale degli animatori.

[1, 2, 3, 4, 8, 12]

Tuttavia, la progettazione per un ambiente tridimensionale impone restrizioni volumetriche rigorose. A differenza del disegno bidimensionale, in cui un'illustrazione può alterare e forzare le proporzioni per assecondare una singola inquadratura fissa, il modello 3D richiede una coerenza anatomica assoluta nello spazio.

La corporatura e gli indumenti vanno pensati assicurandosi che la struttura possa torcersi, piegarsi e allungarsi in modo credibile e senza compenetrazioni. Le forme ideate devono deformarsi coerentemente da ogni PoP previsto per la telecamera, calcolando gli ingombri in base alla reale manovrabilità del rig.

I DELIVERABLE PER L'HANDOFF

L'impatto della tecnologia di sviluppo scelta si riflette in modo determinante anche sulla natura dei deliverable che il character designer è tenuto a consegnare ai reparti successivi.

Nella produzione bidimensionale, la consegna al reparto di animazione, specialmente per l'approccio cut-out, richiede una rigorosa scomposizione dell'illustrazione. Gli arti, il torso e i lineamenti del volto devono essere separati su livelli indipendenti per agevolare la corretta rotazione dei giunti digitali e la sostituzione dinamica degli elementi, come le varianti di un'espressione facciale, all'interno del software di animazione. Inoltre, come visto quando si è analizzata la struttura del turnaround, per un progetto 2D questo deve prevedere almeno cinque viste, contro le tre tipiche della pipeline 3D.

RIPRODUZIONE RAPIDA

Un esercizio pratico per verificare se la complessità del tuo design è calibrata correttamente rispetto alla tecnologia di sviluppo consiste nel riprodurre a memoria gli ingombri del tuo personaggio in una decina di secondi, che si tratti di disegnare una silhouette 2D o di creare un blockout 3D.
Se allo scadere del tempo non hai una forma leggibile e riconoscibile con pochi segni o geometrie primitive, significa che troppa dell'identità del personaggio è affidata a dettagli e texture, e ti conviene semplificare il design.

Nella produzione tridimensionale, invece, la consegna al 3D artist e al rigger si concentra sulla chiarezza tecnica globale del progetto. Le character sheet devono rappresentare il personaggio in modo esaustivo e riportare viste ortogonali, che chi modella può importare direttamente nel software utilizzato per la realizzazione del modello 3D.

Risulta inoltre fondamentale fornire una rappresentazione chiara di come avverranno i movimenti e di quali saranno le pose naturali del personaggio, consegnando ai rigger le informazioni necessarie per costruire un'armatura capace di assecondare tutte le azioni richieste dal gameplay.

AAA VS INDIE

Le dimensioni e il budget dello studio di sviluppo impongono filosofie produttive profondamente diverse, influenzando la quotidianità lavorativa e definendo le aspettative legate al ruolo del character designer.

È opportuno precisare che i termini "AAA" e "indie" rappresentano i due estremi di un vasto spettro industriale all'interno del quale operano numerose realtà intermedie, tra cui si trovano le produzioni "AA", caratterizzate da budget di medio livello e da team strutturati ma ridotti e operativamente agili.

Analizzare i due poli opposti risulta utile per definire i confini aziendali e cominciare a comprendere il funzionamento di realtà industriali distanti, fornendo al contempo una chiave di lettura per decodificare le dinamiche degli studi di medie dimensioni, i quali presenteranno naturalmente caratteristiche intermedie tra quelle descritte di seguito.

LO STUDIO AAA

Nelle grandi produzioni ad alto budget, con team che spaziano da un centinaio a oltre un migliaio di sviluppatori, il lavoro è caratterizzato da una rigida compartimentazione e da una marcata iper-specializzazione dei ruoli.
In questo contesto non esiste una figura generica responsabile del personaggio dall'inizio alla fine, ma l'asset viaggia lungo una catena di montaggio altamente proceduralizzata.

La pipeline prevede figure focalizzate su singole micro-fasi: dal concept artist, incaricato dell'ideazione visiva, al 3D character modeler per la scultura ad alta risoluzione, fino a ruoli di nicchia come il texture artist per i materiali PBR, il groom artist, che si occupa della simulazione di capelli e pellicce, o il character e il facial rigger.

L'intero processo è inoltre costantemente supervisionato dalla figura dell'art director per assicurare la coerenza di ogni elemento con il progetto complessivo, l'ottimizzazione delle performance e la fluidità della comunicazione tra i reparti.

Per gestire tale complessità, le dinamiche di team si affidano a una rigorosa documentazione tecnica e a software professionali per il tracciamento delle attività e il controllo di versione. I feedback e le approvazioni seguono una catena gerarchica verticale e inflessibile, risalendo dal junior artist fino all'art director.

In un ecosistema di questo tipo, l'artista opera con una libertà di manovra individuale limitata, ma ha a disposizione tempi estesi e abbondanti risorse computazionali che consentono di raggiungere l'alta qualità finale richiesta.

Il valore del professionista risiede, di conseguenza, nel rigore metodologico, nella pulizia formale e tecnica dei file consegnati e nel rispetto delle tempistiche di produzione.

LO STUDIO INDIE

Nelle realtà indipendenti, costituite da team molto ristretti che vanno solitamente da uno a venti sviluppatori, il paradigma si capovolge in favore dell'agilità organizzativa e della figura del generalist.

In uno studio indie, il character design è spesso solo uno dei ruoli ricoperti dal game artist: dalla realizzazione delle concept art per gli ambienti, al prop e texture design, fino all'animazione, al design della UI e all'implementazione degli asset direttamente in-engine. Non potendo delegare le fasi successive a reparti specializzati, l'artista assume una veste eclettica e polivalente, necessitando di una visione d'insieme a trecentosessanta gradi sull'intero processo di sviluppo. In queste produzioni, la gerarchia è orizzontale o del tutto inesistente.

Il game artist lavora a stretto contatto, spesso condividendo lo stesso spazio fisico o virtuale, con i programmatori e i game designer.
La comunicazione è immediata e priva di filtri burocratici: un'idea per un personaggio può nascere da uno schizzo esplorativo, essere importata come blockout o prototipo ed essere testata in-engine nell'arco della stessa giornata.

Tuttavia, operando con risorse economiche limitate, lo studio indipendente non ha la capacità di competere con le produzioni AAA sul piano della potenza computazionale e della complessità geometrica.
L'artista indie deve bilanciare questi limiti tecnici applicando una forte sintesi stilistica e ricorrendo a direzioni artistiche dal forte impatto visivo, come il low-poly, la pixel art o il cel-shading.

L'obiettivo prioritario diviene quindi massimizzare la riconoscibilità della silhouette e l'identità dell'opera, contenendo al contempo i costi di sviluppo e i requisiti hardware necessari per l'elaborazione del gioco.

[1, 2, 4, 7, 11, 12]



LA GUIDA OPERATIVA

Concepito come cuore pratico del manuale, questo capitolo fornisce le risorse essenziali per affrontare la quotidianità della produzione videoludica. La prima parte presenta un framework inedito per organizzare logicamente il lavoro strutturato come un template guidato, mentre la seconda supporta questo impianto metodologico mappando l'attuale ecosistema tecnologico e delineando un quadro completo degli strumenti a disposizione del game artist, dagli standard industriali fino alle più accessibili alternative open-source.

Nome del personaggio

Progetto

Data

Artista

N° versione

PRODOTTO

Genere, tono e stile visivo:
Es. single player / co-op, action / cozy, 2D / 3D, fotorealistico / hand-drawn

Utenza:
Età, genere, cultura, interessi

Piattaforma di destinazione:
Es. PC / Console, Mobile / Handheld

Software ed engine:
Es. Blender / Procreate / Aseprite, sviluppo in Unity / Unreal / Godot

Ruolo nel gameplay:
Es. Main character, NPC / mob, boss / antagonista

Visuale e PoP:
Es. terza / prima persona, side-scroller, isometrica / top-down

Deliverable richiesti:
Es. thumbnails, turnaround, pose sheet

CHARACTER BIOGRAPHY

Dati anagrafici:
Provenienza, estrazione sociale, età apparente, professione

Mondo narrativo:
Ambiente, epoca, contesto culturale

Motore narrativo:
Obiettivi e conflitti

Ruolo nella storia:
Archetipo narrativo e dinamiche intrapersonali

Personalità:
Tratti psicologici dominanti

da brief

in aggiunta

Apparenza:
Tratti fisici ed estetici principali

da brief

in aggiunta

STRATEGIA VISIVA

Shape language:
Cosa comunicano le forme presenti

Visual hook:
L'elemento iconico e distintivo

Prop design:
Oggetti che caratterizzano il design

Schema cromatico:
Colori e percentuali della palette

BOZZE ESPLORATIVE

Prove di forme e silhouette:
Disegni rapidi e sintetici di elementi che caratterizzano il design

LA SCHEDA PROGETTUALE

Quando arriva il momento di iniziare a sviluppare un nuovo personaggio, la mole di nozioni teoriche da tenere a mente può risultare complessa da gestire. Per tradurre la teoria in pratica in modo fluido ed efficace, risulta quindi molto utile affidarsi a una sintesi guidata che ripercorra i concetti chiave affrontati finora.

La scheda progettuale, presentata nella pagina a fianco, è stata strutturata appunto per rispondere a questa esigenza.

Si tratta di uno strumento operativo concepito per infondere sicurezza e direzione al character designer fin dalle primissime fasi ideative, pensato in particolar modo per guidare gli artisti con meno esperienza nei passaggi iniziali del lavoro.

Creata per l'utilizzo in formato digitale, pur restando all'occorrenza riproducibile su supporto cartaceo, la scheda si distingue per la versatilità delle sue indicazioni, ponendosi come un riferimento flessibile e adattabile a qualsiasi tipologia di personaggio.

Per impostare la ricerca in modo organico ed esaustivo, l'architettura del documento è suddivisa in una serie di blocchi tematici che verranno analizzati di seguito.

La sua compilazione non deve necessariamente seguire un ordine cronologico rigido. L'approccio più efficace consiste nell'inserire per prime le informazioni già esplicitate all'interno del brief assegnato, quali tratti caratteriali, prop specifici o palette cromatiche, seguendo i suggerimenti scritti. In un secondo momento, l'artista andrà a dedurre e colmare i campi rimanenti, utilizzando i dati di partenza per stimolare la propria creatività.

Così facendo, si costruisce una base logica e ordinata da cui avviare il progetto. Se si opta per la versione stampata, si consiglia di procedere a matita, così da mantenere la libertà d'azione necessaria per apportare repentine modifiche e aggiustamenti durante l'intero processo di esplorazione.

IL PRODOTTO

Il primo blocco della scheda definisce il contesto extra-diegetico del personaggio, inquadrandolo strettamente come prodotto videoludico.
L'obiettivo in questa fase è tracciare i confini tecnici, commerciali e ludici entro i quali il design dovrà esistere, traducendo la visione generale del gioco in paletti inderogabili.

Si parte definendo il genere, il tono e lo stile visivo: elementi fondamentali che dettano il livello di complessità grafica, la coerenza estetica e i limiti di rappresentazione dell'ecosistema di gioco.

A queste variabili segue l'utenza del progetto, essenziale per calibrare aspetti come le proporzioni, la saturazione dei colori e il grado di realismo richiesto dal pubblico di riferimento.

Un altro passaggio cruciale è l'analisi del mercato: è incoraggiata la ricerca di titoli simili per comprendere appieno le aspettative visive del genere di riferimento.

Successivamente, si passa alle costrizioni tecniche, individuando la piattaforma di destinazione e i software ed engine utilizzati per lo sviluppo, parametri che impongono limiti concreti, come il budget poligonale massimo o il livello di complessità che possono avere le simulazioni fisiche.

Si procede poi a stabilire il ruolo del personaggio nel gameplay, che ne determina la priorità produttiva, e a definire il PoP previsto, un parametro fondamentale per ricordare all'artista l'impatto della visuale e indicargli esattamente dove concentrare il livello di dettaglio in base alla distanza da cui il giocatore osserverà l'asset.

Questa sezione si chiude con l'identificazione dei deliverable richiesti, esplicitando se il reparto successivo necessiti di un turnaround ortogonale per la modellazione 3D, di scomposizioni su livelli per l'animazione 2D o di specifiche tavole di pose ed espressioni.

LA CHARACTER BIOGRAPHY

Il secondo blocco si sposta sul contesto diegetico, con l'obiettivo di definire l'anima e la biografia del personaggio. In questa fase, le richieste narrative del brief si fondono con le prime intuizioni dell'artista, creando una mappa identitaria necessaria prima di iniziare la ricerca visiva delle reference specifiche per il personaggio.

Si parte dai dati anagrafici, delineando provenienza, età, professione ed estrazione sociale per costruire il background culturale.
Questo si intreccia direttamente con il mondo narrativo, costringendo l'artista a valutare come lo specifico ecosistema, l'epoca e il contesto socio-culturale abbiano plasmato visivamente l'equipaggiamento e l'aspetto del personaggio, che dovrà mostrare chiari segni di adattamento a specifici climi e strutture gerarchiche.

Si passa poi al motore narrativo, ovvero l'identificazione dell'obiettivo o desiderio principale del protagonista e dell'ostacolo che glielo impedisce: un conflitto che genera la spinta all'azione.
Per definire relazioni interpersonali si esplora il ruolo nella storia, che inquadra l'archetipo del personaggio e il modo in cui questo si scontra o si allea con le altre figure chiave della trama.

Si scende poi nel dettaglio stilando le keyword legate ai tratti di personalità, necessarie per guidare la postura e la prossemica, e quelle sull'apparenza, dove le caratteristiche fisiche richieste dal brief vengono ibridate con le soluzioni estetiche ideate dall'artist per assecondare la psicologia del soggetto.

LA STRATEGIA VISIVA

Il terzo blocco rappresenta la traduzione pratica della biografia e dei vincoli tecnici in precise scelte di design, derivate da un'esaustiva fase di ricerca.

Il punto di partenza è la shape language, dove si stabilisce quale geometria dominante o quale combinazione di forme, tra cerchio, quadrato e triangolo, comunichi al meglio la personalità e la funzione ludica del personaggio.

A questo si affianca la ricerca del visual hook, ovvero l'elemento iconico e distintivo, capace di rendere il design unico e istantaneamente riconoscibile.
Un ruolo narrativo fondamentale è affidato al prop design: armi, accessori e strumenti sono utilizzati per dare ulteriori indizi sul personaggio e sul suo ruolo all'interno del gioco. Si definisce poi lo schema cromatico, strutturato in modo da stabilire una precisa gerarchia visiva e far risaltare i punti chiave del personaggio. In corrispondenza di questo punto, la scheda presenta due aree dedicate distinte: la prima per appuntare le motivazioni legate alle scelte cromatiche, la seconda per mappare visivamente la palette applicando i colori direttamente sul documento.
Per tenere a mente le proporzioni con cui verranno applicati i colori, si consiglia di assegnare la tonalità dominante alla superficie maggiore, riservando sezioni ridotte alle tinte d'accento.

BOZZE ESPLORATIVE

Il blocco conclusivo sposta il focus dalla teoria alla sperimentazione pratica. Dedicata all'early shape exploration, questa sezione è pensata per abbozzare forme e silhouette in modo istintivo e a bassissima definizione, suggerendo l'idea del personaggio senza ancora definirla.

L'obiettivo è verificare la bontà del ritmo visivo e la chiarezza dei volumi prima di investire ore nella resa dei dettagli. Si consiglia di lavorare per forme semplici e monocromatiche, concentrandosi esclusivamente sul bilanciamento dei pesi, sul contrasto dimensionale tra forme grandi, medie e piccole, e sulla leggibilità degli spazi negativi tra gli arti e il busto.

In seguito alla compilazione sarà utile continuare a iterare sulle prime bozze.
Se la scheda viene utilizzata nella sua controparte fisica e stampata, questo passaggio può avvenire sul retro del foglio, che diventa una naturale estensione dell'area dedicata al disegno.

MODALITÀ DI UTILIZZO

Lo strumento si adatta dinamicamente a molteplici contesti produttivi. In una pipeline AAA, il brief ufficiale dà solitamente risposta alle prime sezioni e l'artista si concentra quasi esclusivamente sulla strategia visiva e sulle bozze esplorative, trattando le specifiche fornite dal committente come parametri vincolanti per il successivo reparto di produzione.

Nello sviluppo indie, invece, il game artist generalista può compilare l'intera scheda in autonomia o insieme al team, sfruttandola per una prototipazione rapida volta a testare tempestivamente l'idea in-engine.

Il documento può rivelarsi utile anche quando applicato a progetti personali o esercizi di character design, permettendo di contestualizzare il lavoro e creare una solida base narrativa prima di avviare la fase di sketching.

PANORAMICA DELLE RISORSE

Nel panorama contemporaneo dello sviluppo videoludico persiste l'errata convinzione che l'accesso all'industria richieda necessariamente l'acquisto di licenze software costose o di hardware inaccessibili. Al contrario, la realtà produttiva dell'intrattenimento digitale ha vissuto una profonda democratizzazione degli strumenti di lavoro.

Il principio su cui si basa l'odierna selezione del personale è chiaro: l'industria videoludica non ricerca esecutori o operatori di software, bensì professionisti dotati di una solida metodologia progettuale.

Nelle grandi produzioni AAA, i team si affidano frequentemente a motori grafici proprietari o a plugin customizzati, del tutto inaccessibili al di fuori dello studio, ma proprio per questo motivo, in fase di colloquio, i recruiter non pretendono una pregressa esperienza diretta con questi sistemi esclusivi, e valutano piuttosto la familiarità del candidato con le logiche di funzionamento di sistemi analoghi. Sarà poi l'azienda stessa, nel caso, a fornire le licenze e la formazione necessaria per assimilare l'ecosistema di sviluppo interno.

Parallelamente, nelle realtà indipendenti e nei team di medie dimensioni, il mercato si sta orientando in modo massiccio verso l'adozione di software ed engine open-source.

Indipendentemente dalla grandezza dello studio di sviluppo o dalla natura del progetto, la vera discriminante per un artista rimane la conoscenza dei fondamenti teorici e tecnici legati all'anatomia, alla teoria del colore e alla gestione dei valori tonali, unita a competenze di problem-solving e alla capacità di tradurre le proprie idee in silhouette leggibili e funzionali al gameplay.

In quest'ottica, il software specifico utilizzato perde di rilevanza: i programmi digitali sono prima di tutto mezzi operativi, la cui manualità si acquisisce naturalmente con la pratica costante.

Padroneggiare a fondo un programma permette, infatti, di trasferire agevolmente le stesse logiche lavorative su qualsiasi alternativa della medesima categoria, riducendo la transizione tecnica al solo tempo fisiologico necessario per assimilare la nuova interfaccia e le diverse shortcut.

Alla luce di queste premesse, le prossime sezioni propongono una panoramica categorizzata degli strumenti che costituiscono il kit operativo del game artist moderno.

L'analisi esamina le piattaforme dedicate alla ricerca visiva, i principali software di produzione grafica e i motori di gioco, mettendo a confronto gli standard industriali consolidati con le più valide alternative open-source e accessibili, e si conclude con le risorse trasversali dedicate alla gestione organizzativa del lavoro in team.

RICERCA VISIVA E RISORSE OPERATIVE

ArtStation

Network globale per i professionisti del computer entertainment e il principale canale per l'esposizione del proprio portfolio professionale rivolto ai recruiter dell'industria, rappresenta una risorsa indispensabile per il visual benchmarking.
Attraverso la pubblicazione degli Art Blast ufficiali, permette di studiare concretamente le soluzioni tecniche adottate dagli studi industriali in termini di leggibilità, handoff e ottimizzazione geometrica sui personaggi.

ArtFight

Piattaforma comunitaria di art trading che costituisce un efficace strumento di indagine e testing empirico per il character designer. L'osservazione comparata di come un'utenza eterogenea di artisti interpreta e riproduce un personaggio offre dati analitici sulla sua leggibilità e sulla forza del visual hook: studiare quali dettagli grafici vengono sistematicamente omessi, semplificati o modificati consente di verificare l'efficacia della silhouette e di ottimizzare il design eliminando elementi superflui.

Gumroad

Marketplace per la distribuzione e l'acquisizione di risorse operative e didattiche realizzate direttamente dai professionisti del settore, spesso accessibili a titolo gratuito o tramite formula a offerta libera, consente all'artista di ampliare il proprio toolkit attraverso l'acquisizione di strumenti di varia natura, come pennelli per la pittura digitale, materiali procedurali e base mesh anatomiche per la modellazione 3D.

DISEGNO, TEXTURING E ANIMAZIONE 2D

Adobe Photoshop

Standard di riferimento per la concept art, l'illustrazione e la realizzazione di texture negli studi AAA, dati i formati consolidati, la gestione dei profili colore e il supporto di plugin e strumenti per l'editing di immagini.

Adobe Substance 3D

Software dominante per il texturing tridimensionale e la creazione di materiali PBR, utile per dipingere su modelli 3D e per generare superfici procedurali in modo non distruttivo.

Toon Boom Harmony

Punto di riferimento industriale per l'animazione 2D professionale frame-by-frame, ampiamente utilizzato nelle produzioni televisive e nelle cutscene per videogiochi 2D ad alto budget.

Spine 2D

Standard industriale per l'animazione cut-out 2D scheletrica nei videogiochi, è progettato specificamente per l'integrazione in-engine di personaggi animati tramite rig 2D.

Procreate

Applicativo commerciale ad acquisto unico, sviluppato esclusivamente per iPadOS, è un programma largamente impiegato dai concept artist per l'ideazione, lo sketching e il thumbnailing in mobilità, sfruttando un'interfaccia essenziale e una organizzazione rapida del flusso di lavoro per la prototipazione visiva iniziale.

Affinity

Principale alternativa professionale all'ecosistema Adobe su desktop, è disponibile gratuitamente e presenta tre modalità operative interne che permettono all'utente di passare istantaneamente dalla pittura digitale raster al disegno vettoriale o alla struttura di layout mantenendo gli stessi comandi e senza dover esportare il lavoro.

Krita

Software open-source gratuito progettato specificamente per la pittura digitale e l'illustrazione raster, dispone di un motore di pennelli dedicato, strumenti per la gestione dei livelli e un modulo nativo per l'animazione 2D frame-by-frame, rendendolo un sostituto integrale di Photoshop senza alcun costo d'ingresso.

Blender

Tradizionalmente noto come software open-source 3D, include un set completo di strumenti per il disegno e l'animazione 2D, tramite un'area di lavoro dedicata e il Grease Pencil. Offre una modalità nativa di pittura digitale per la realizzazione di texture, sia su UV map sia direttamente sui modelli 3D ed è dotato di un node editor per la creazione di shader e materiali procedurali. L'utilizzo di una terza dimensione risulta efficace anche per produzioni 2D che necessitano di un effetto di parallasse.

Aseprite

Software di punta per la creazione e l'animazione di pixel art bidimensionale, offre un ambiente di lavoro ottimizzato che, a differenza di altri programmi generalisti come Photoshop o Krita, include strumenti intuitivi per la gestione delle palette indicizzate, la creazione di tileset e una timeline per l'animazione frame-by-frame. È distribuito a un costo accessibile, ma il codice sorgente è pubblico ed è quindi possibile la compilazione autonoma e gratuita.

MODELLAZIONE, RIGGING E ANIMAZIONE 3D

Autodesk Maya

Standard di riferimento nelle produzioni AAA per la modellazione poligonale, il rigging e l'animazione 3D, grazie alla sua architettura a nodi e all'avanzato controllo degli strumenti di animazione, si afferma come software prediletto per le cutscene cinematografiche e i cicli di gameplay complessi.

ZBrush

Applicativo predominante nelle produzioni videoludiche per la scultura digitale, permette di intervenire su geometrie ad altissima risoluzione generando informazioni superficiali, che verranno poi proiettate tramite normal map sul modello ottimizzato per il motore di gioco.

Blender 3D

Software open-source gratuito molto diffuso negli studi Indie e AA, e integrato sempre più spesso nei flussi di pre-produzione AAA, unisce in un'unica interfaccia modellazione poligonale, scultura digitale, rigging, animazione e rendering avanzato.
Sono disponibili molti add-on sviluppati dalla comunità, utili a semplificare e automatizzare il flusso di lavoro attraverso funzioni come l'auto-rigging per lo studio delle pose e l'esportazione rapida delle geometrie nei game engine.

GAME ENGINES

Unreal Engine

Engine leader per le produzioni AAA ad alta fedeltà fotorealistica, si distingue per tecnologie di rendering avanzate come Lumen, per l'illuminazione globale dinamica in tempo reale, e Nanite, per la virtualizzazione geometrica dei micro-poligoni. Include inoltre il sistema di programmazione visuale Blueprint, che consente ad artisti e designer di prototipare logiche interattive e testarle direttamente in-game senza la necessità di scrivere codice.
È gratuito per l'apprendimento e per lo sviluppo, applicando un modello a royalty solo al superamento di specifiche soglie di fatturato commerciale.

Unity

Motore di riferimento consolidato per lo sviluppo mobile, le produzioni 2D e una vasta porzione del mercato indipendente e AA, si distingue per un ecosistema flessibile e per un asset store esteso e integrato, attraverso il quale è possibile acquisire rapidamente plugin, shader e strumenti di lavoro aggiuntivi utili a velocizzare la prototipazione e ottimizzare i tempi di produzione. Dispone inoltre di pacchetti nativi dedicati al rigging e all'animazione scheletrica bidimensionale, ideali per l'integrazione di personaggi illustrati o in pixel art.

Godot Engine

Motore di gioco open-source gratuito, radicato nello sviluppo indipendente per la sua leggerezza strutturale e la versatilità nella prototipazione 2D e 3D, si distingue per l'integrazione nativa dei file .blend e del formato aperto glTF 2.0 con supporto al live reloading. Questa funzionalità garantisce una sincronizzazione immediata e trasparente con Blender, facendo sì che ogni modifica apportata al modello si aggiorni istantaneamente nella viewport dell'engine senza richiedere esportazioni manuali.

UPBGE (Blender Game Engine)

Motore di gioco open-source e del tutto gratuito, nato come fork per raccogliere l'eredità dello storico motore interattivo nativo di Blender, permette di sviluppare videogiochi senza mai abbandonare l'ambiente di modellazione 3D. Si distingue per una pipeline unificata e a zero esportazioni: gli asset, le animazioni e la logica, gestita tramite nodi visivi o scripting in Python, coesistono nel medesimo spazio di lavoro. Sfruttando l'architettura grafica in tempo reale di Blender, rappresenta uno strumento estremamente rapido e accessibile per la prototipazione e i progetti indipendenti sperimentali.

GESTIONE COLLABORATIVA E CONTROLLO VERSIONE

Notion

Piattaforma di organizzazione e gestione delle informazioni frequentemente adottata negli studi Indie e AA per la stesura della documentazione di game design, agevola la strutturazione di workspace collaborativi nei quali pagine testuali, schede di monitoraggio e database di progetto sono integrati in un sistema dinamico di pagine relazionali, facilitando l'allineamento tra i reparti del team.

Miro

Piattaforma di collaborazione visiva in tempo reale basata su lavagne digitali a estensione flessibile, è impiegata nelle fasi di pre-produzione per l'elaborazione di moodboard condivise. Aiuta le varie figure del team a raccogliere e catalogare reference, mappare i concetti chiave derivanti dal brief e schematizzare gli archetipi del cast dei personaggi prima dell'avvio della fase produttiva.

Figma

Nato come strumento per la progettazione di interfacce digitali, si è affermato nella pipeline di numerosi studi di sviluppo come spazio cloud per la ricerca e la comunicazione visiva, oltre che la raccolta del feedback collaborativo.
Consente a più artisti di collaborare in tempo reale alla realizzazione di elementi vettoriali e alla prototipazione di sprite, animazioni e interazioni su una viewport simulata, generando un elaborato che funge da linea guida strutturata per i tech artist e programmatori al momento dell'implementazione degli asset in-engine.
Il software adotta un modello freemium con licenze professionali a pagamento ed è pienamente accessibile in ambito accademico grazie alla versione Education gratuita riservata agli studenti.

Git / GitHub / Perforce

Nelle produzioni videoludiche professionali, lo scambio di file e l'handoff degli asset sono affidati ai sistemi di controllo versione: archivi centrali protetti che tracciano la cronologia di ogni modifica del progetto. Padroneggiare le operazioni fondamentali di applicativi come Git o Perforce, quali eseguire un commit, un pull o gestire dei branch, costituisce una competenza tecnica altamente qualificante per un game artist. Tale abilità assicura una corretta integrazione nella pipeline, tutelando l'integrità dei dati e prevenendo la sovrascrittura accidentale del lavoro del team.



CASI STUDIO APPLICATIVI

Per dimostrare come applicare il metodo analizzato negli scorsi capitoli e la scheda progettuale, si propongono tre casi studio esemplificativi ed eterogenei. Per ognuno è presente la scheda compilata in tutte le sue parti, seguita da un breve tutorial sul software impiegato per realizzare i deliverable richiesti. L'obiettivo di questi focus pratici non è insegnare l'utilizzo del programma o la realizzazione di un personaggio specifico, ma mostrare un approccio operativo versatile e riproducibile, trasmettendo best practices e ottimizzazioni del flusso di lavoro utili a rendere il processo più efficiente durante l'intero ciclo di sviluppo.

Nome del personaggio

OLMA

Progetto: Astralive

Data: 11/08/26

Artista: Noah Ferraris

N° versione: 01

PRODOTTO

Genere, tono e stile visivo:
Es. single player / co-op, action / cozy, 2D / 3D, fotorealistico / hand-drawn
puzzle game 2D point&click
Chill investigativo
Cozy sci-fi hand-drawn

Utenza:
Età, genere, cultura, interessi
Kids to teens
interesse per story driven
narrative games

Piattaforma di destinazione:
Es. PC / Console, Mobile / Handheld
PC e console

Software ed engine:
Es. Blender / Procreate / Aseprite, sviluppo in Unity / Unreal / Godot
Procreate, Spine2D, Unity

Ruolo nel gameplay:
Es. Main character, NPC / mob, boss / antagonista
Main Playable

Visuale e PoP:
Es. terza / prima persona, side-scroller, isometrica / top-down
top-down third-person
proiezione obliqua

Deliverable richiesti:
Es. thumbnails, turnaround, pose sheet
Turnaround 5 viste

CHARACTER BIOGRAPHY

Dati anagrafici:
Provenienza, estrazione sociale, età apparente, professione
ragazza adolescente extraterrestre antropomorfa ricercatrice ed esploratrice

Mondo narrativo:
Ambiente, epoca, contesto culturale
futuro distante (tempo e spazio) agenzia spaziale Astralive, ricerca forme di vita su altri pianeti

Motore narrativo:
Obiettivi e conflitti
mossa da curiosità e interesse per i racconti di chi incontra, scopre il pianeta di una civiltà scomparsa

Ruolo nella storia:
Archetipo narrativo e dinamiche intrapersonali
esploratrice scientifica in missione solitaria, cataloga le forme di vita dei pianeti che esplora

Personalità:
Tratti psicologici dominanti

da brief
curiosa, creativa, intraprendente

in aggiunta
entusiasta, sagace, ostinata

Apparenza:
Tratti fisici ed estetici principali

da brief
approcciabile, sorridente, tratti xenomorfi

in aggiunta
antenne frontali, capelli legati, abiti sci-fi

STRATEGIA VISIVA

Shape language:
Cosa comunicano le forme presenti
cerchio per il volto (empatia, approcciabilità), triangolo per body shape (determinata, natura misteriosa extraterrestre), quadrati e triangoli come accento (estetica sci-fi)

Visual hook:
L'elemento iconico e distintivo
acconciatura e antenne

Prop design:
Oggetti che caratterizzano il design
hand-held sonar device

Schema cromatico:
Colori e percentuali della palette
verde per la pelle (standard per alieni, ricerca in natura), capelli rosa (contrasto e giocosità), abiti bianchi (spazio e scienza)



BOZZE ESPLORATIVE

Prove di forme e silhouette:
Disegni rapidi e sintetici di elementi che caratterizzano il design



WORKFLOW SU PROCREATE

Considerando che le specifiche concettuali del progetto richiedono la consegna di un turnaround ortogonale per un titolo 2D hand-drawn, il seguente modulo illustra la sequenza di passaggi necessari alla sua realizzazione utilizzando Procreate.
Il procedimento qui esposto rappresenta un modello metodologico flessibile: le procedure illustrate non solo sono applicabili alla progettazione di molteplici tipologie di personaggi bidimensionali, ma, basandosi su logiche standard della grafica raster, possono essere replicate con facilità su qualsiasi altro programma di disegno digitale provvisto di strumenti e funzioni affini.

SETUP DEL CANVAS

Creazione del canvas

Imposta un documento di almeno 3508 x 2480 pixel (formato A4 orizzontale a 300 DPI), dimensioni ideali per ospitare le molteplici viste di un turnaround senza perdita di definizione in caso di ingrandimento.
Ricorda che all'aumentare della risoluzione e delle dimensioni del canvas, diminuisce proporzionalmente il numero massimo di layer a disposizione.

Per garantire la massima compatibilità cromatica con i motori di gioco e i monitor standard, imposta lo spazio colore sul profilo sRGB IEC61966-2.1 così da evitare impreviste alterazioni dei colori durante l'esportazione degli asset.

Background layer

Il canvas bianco puro altera la corretta percezione dei valori di luminosità. Crea un livello grigio chiaro o di una tonalità derivata dalla palette del progetto per simulare il contesto ambientale in-game. Questo ti permette di passare dal background default a uno utile a valutare oggettivamente la resa e l'interazione dei colori selezionati.

Finestra di reference

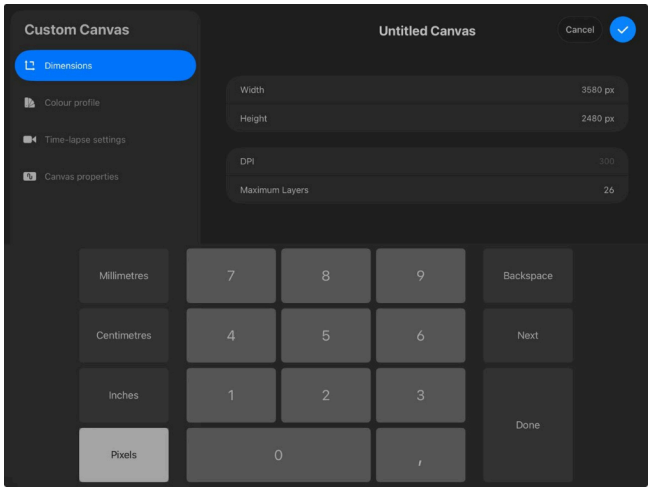
Per consultare moodboard, thumbnail o character sheet senza abbandonare l'area di lavoro né ricorrere allo split-screen, apri il menu **Actions > Canvas > Reference** e attiva l'interruttore.

Tramite l'opzione Image è possibile importare i riferimenti dalla galleria all'interno di una finestra fluttuante e ridimensionabile, consentendo di campionare i colori in tempo reale senza interrompere il flusso di lavoro.

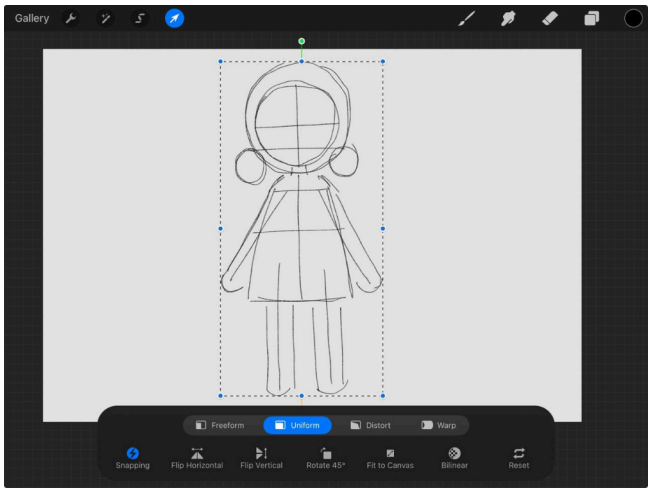
SKETCHING

Costruzione frontale

Disegna le geometrie base del personaggio in vista ortogonale frontale in A-pose. Per correggere le proporzioni senza dover ridisegnare delle parti da zero, usa lo strumento **Selection** in modalità **Freehand** per isolare specifiche zone e modificale con lo strumento **Transform**, cliccando su **Uniform** per scalarle mantenendo le proporzioni, **Freeform** per allungarle o schiacciarle su un singolo asse, **Distort** per alterarne la prospettiva e **Warp** per deformarne liberamente i volumi tramite una griglia flessibile.



Creazione di un canvas con dimensioni custom



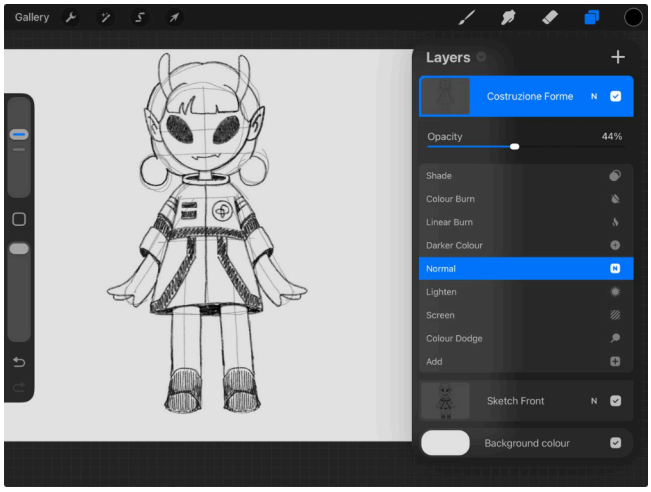
Definizione delle forme e proporzioni del personaggio

Rough sketching

Abbassa l'opacità del livello della costruzione geometrica e crea un nuovo livello posto al di sopra. Ricalca la struttura sottostante con un pennello preso dalla sezione Sketching aggiungendo i dettagli e il vestiario che caratterizzano il personaggio, senza fare troppa attenzione alla qualità del tratto.

Per velocizzare il disegno di elementi simmetrici puoi usare l'asse di simmetria da **Actions > Canvas**, cliccando sul toggle di Drawing Guide, proseguendo con **Edit Drawing Guide > Symmetry** e attivando poi **Drawing Assist**. Quando dovrai inserire elementi asimmetrici, puoi disattivarlo dallo stesso menù e procedere a mano libera.

L'obiettivo è impostare i volumi principali e rendere il personaggio riconoscibile. Per verificare la correttezza delle proporzioni può essere utile specchiare il canvas da **Actions > Canvas > Flip Horizontal**, così da guardare il disegno da un punto di vista diverso.

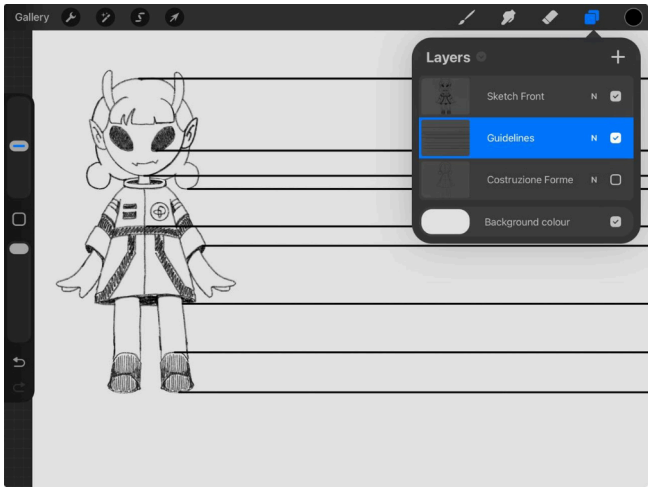


Sketching della vista frontale

Guidelines

Ridimensiona il disegno frontale realizzato affinché occupi circa un quinto della larghezza totale del canvas e posizionalo all'estrema sinistra.
Crea un nuovo livello e traccia delle linee orizzontali che partano dai punti chiave del personaggio utili per ricrearlo correttamente nelle altre viste.

Per ottenere linee perfettamente rette e orizzontali utilizza la modalità QuickShape, tenendo premuta la penna dopo aver tracciato la linea e toccando contemporaneamente il display con un dito della mano opposta. In alternativa puoi usare la griglia nativa di Procreate passando da **Drawing Guide > 2D grid** dove potrai modificare le dimensioni della griglia.

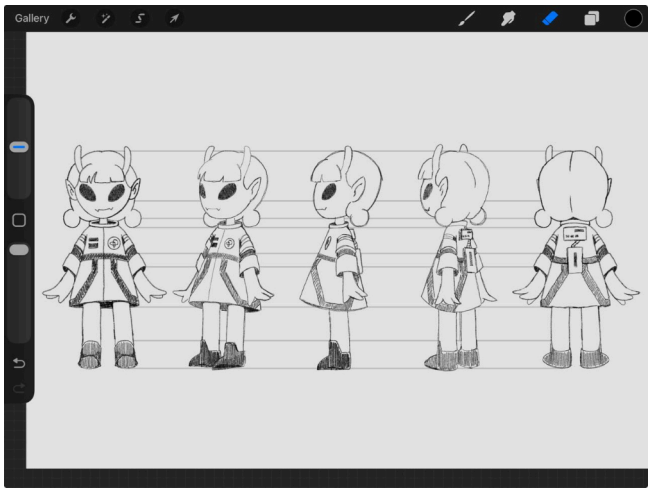


Costruzione delle guideline per il disegno delle altre viste

Retro e viste intermedie

Duplica il disegno frontale tramite lo shortcut con swipe di tre dita verso il basso e tocco su **Duplicate**, sposta la copia all'estrema destra del foglio e specchiala cliccando su **Transform > Flip Horizontal**, a meno che la silhouette non sia perfettamente simmetrica. Poi cancellane i dettagli interni e utilizza l'outline esterno come base per disegnare il retro del tuo personaggio.

Crea un nuovo livello per disegnare le restanti viste basandoti sulle guidelines create e assicurandoti che tutte le altezze coincidano da una vista all'altra.
Al centro del canvas posiziona il personaggio di profilo rivolto a sinistra, nello spazio tra questo e la vista frontale inserisci il tre quarti anteriore, mentre nello spazio di destra il tre quarti posteriore.



Sketching delle cinque viste nel rispetto delle guidelines

LINEART E COLORI

Lineart

Su un nuovo livello superiore, traccia il tratto definitivo utilizzando un pennello della categoria Inking. Sfrutta la sensibilità alla pressione della penna per variare lo spessore del contorno e assicurati di chiudere tutte le aree che avranno una stessa tonalità base, prerequisito essenziale per automatizzare la colorazione.

Flat Colors

Imposta il livello della lineart come **Reference** dal menu dei layer. Crea un livello inferiore e trascina il colore dal selettore in alto a destra fino sopra all'area da campire.

Se noti un contorno bianco lungo i margini interni, non sollevare la penna dallo schermo, ma scorri lentamente verso destra per aumentare il **ColorDrop Threshold**, spingendo il colore fin sotto i pixel del contorno, o verso sinistra per ridurla quando il colore invade le aree adiacenti.

Luci e ombre

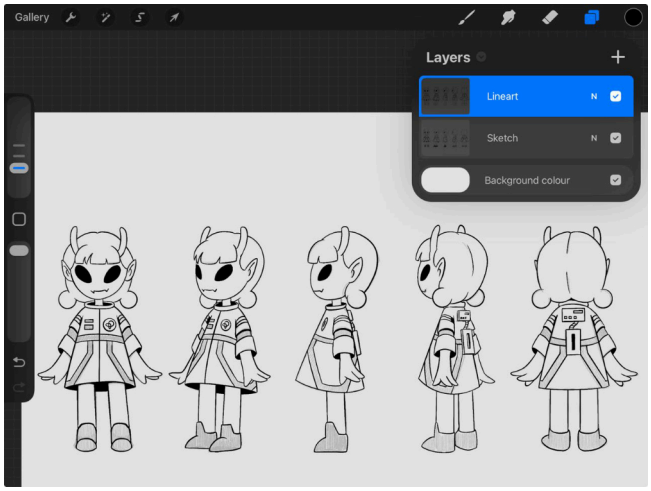
Per modellare i volumi preservando l'integrità dei codici colore di base, crea un livello sopra le campiture, impostalo in modalità **Multiply**, abbassa l'opacità e utilizza un tono desaturato per dipingere le ombre di occlusione.

Dopo aver definito la direzione della sorgente luminosa, puoi aggiungere gli highlight su un livello in modalità **Screen** o **Add** e dipingere le ombre portate, creando dei mid-tone.

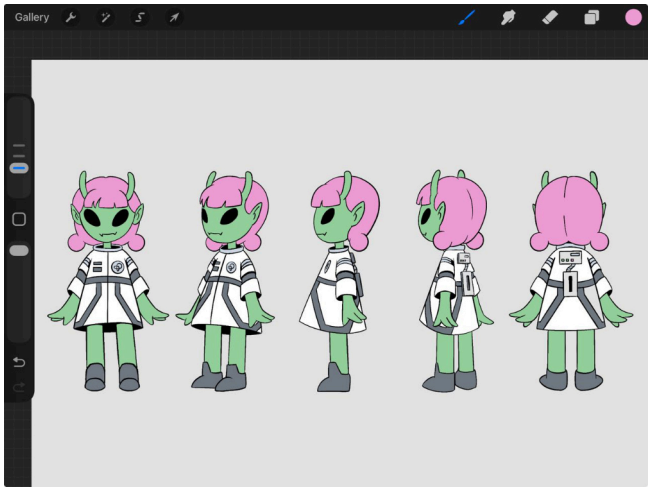
Per assicurarti che il contrasto generale sia corretto e che il personaggio risulti leggibile, posiziona un livello in cima alla gerarchia, riempilo di nero puro e impostalo in modalità **Color**. Attivandolo e disattivandolo, potrai verificare istantaneamente i valori tonali del tuo lavoro in scala di grigi, assicurandoti che i punti focali mantengano il giusto risalto a prima vista.

Integrazione della lineart

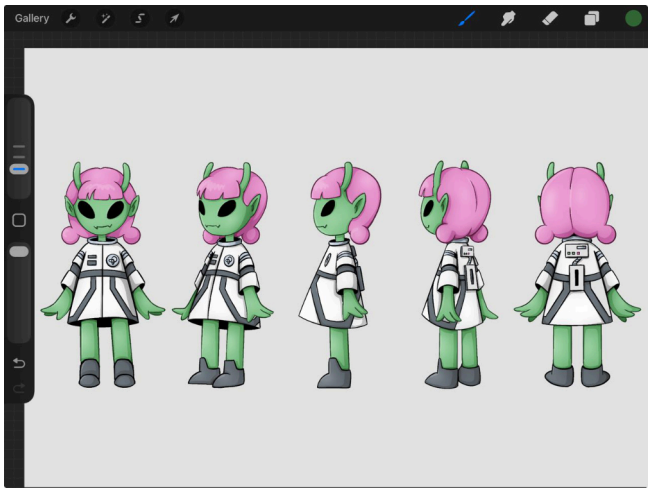
Attivando la funzione **Alpha Lock** sul livello della lineart puoi colorarne il tratto per integrarlo in modo coeso con le campiture adiacenti. Un metodo rapido e automatico per ottenere un risultato di amalgama simile consiste nell'impostare il livello della lineart sulle modalità di fusione **Overlay** o **Soft Light**.



Realizzazione della lineart definitiva



Applicazione dei colori piatti data la palette del personaggio



Shading e finalizzazione della tavola di turnaround

Nome del personaggio

TOBI

Progetto: Sunside Farm

Data: 17/08/26

Artista: Noah Ferraris

N° versione: 01

PRODOTTO

Genere, tono e stile visivo:
Es. single player / co-op, action / cozy, 2D / 3D, fotorealistico / hand-drawn
cozy gestionale low-poly 3D chibi, simulatore agricolo, colori luminosi

Utenza:
Età, genere, cultura, interessi
all ages, giocatori casual interesse per giochi rilassanti di farming

Piattaforma di destinazione:
Es. PC / Console, Mobile / Handheld
PC, console, handheld (Switch / Steam Deck)

Software ed engine:
Es. Blender / Procreate / Aseprite, sviluppo in Unity / Unreal / Godot
Blender, Godot

Ruolo nel gameplay:
Es. Main character, NPC / mob, boss / antagonista
NPC, mentore in tutorial, poi mercante ricorrente

Visuale e PoP:
Es. terza / prima persona, side-scroller, isometrica / top-down
telecamera isometrica fissa dall'alto

Deliverable richiesti:
Es. thumbnails, turnaround, pose sheet
3D blockout e vista dal PoP

CHARACTER BIOGRAPHY

Dati anagrafici:
Provenienza, estrazione sociale, età apparente, professione
agricoltore esperto residente al villaggio Sunside, comunità rurale

Mondo narrativo:
Ambiente, epoca, contesto culturale
economia basata su scambio reciproco e specializzazione degli abitanti (terreni, pesca ecc)

Motore narrativo:
Obiettivi e conflitti
baratta per ottenere fiori con cui decorare il giardino

Ruolo nella storia:
Archetipo narrativo e dinamiche intrapersonali
accoglie il protagonista e introduce le meccaniche agricole, scambia semi con il raccolto

Personalità:
Tratti psicologici dominanti

da brief
gentile, costante laborioso

in aggiunta
ingenuo, solitario, generoso

Apparenza:
Tratti fisici ed estetici principali

da brief
natura, pochi dettagli, 2-3 head hights

in aggiunta
floreale, grandi occhi espressivi, cute

STRATEGIA VISIVA

Shape language:
Cosa comunicano le forme presenti
cerchio (innowità, ottimismo e sicurezza)

Visual hook:
L'elemento iconico e distintivo
petali di girasole attorno al volto

Prop design:
Oggetti che caratterizzano il design
Sacca per semi e innaffiatoio, esplicitano la professione

Schema cromatico:
Colori e percentuali della palette
verde per il corpo (tranquillità, natura), giallo per petali (accento che guida lo sguardo), volto marrone (semi di girasole, terra)



BOZZE ESPLORATIVE

Prove di forme e silhouette:
Disegni rapidi e sintetici di elementi che caratterizzano il design



WORKFLOW SU BLENDER

Saper padroneggiare le basi di un software di modellazione 3D rappresenta una competenza estremamente vantaggiosa per qualsiasi artista dell'industria videoludica.
In fase esplorativa, posizionare la telecamera virtuale all'esatta angolazione e altezza prevista dal gioco consente di verificare la leggibilità della silhouette direttamente dal PoP. Saper tradurre rapidamente il proprio design in un blockout tridimensionale, inoltre, permette di ricavare reference precise per lo studio delle pose e dei volumi, velocizzando drasticamente la realizzazione di illustrazioni e turnaround.
Nello sviluppo di titoli 3D, invece, possedere queste basi tecniche garantisce un vocabolario condiviso con i 3D artist, rendendo la comunicazione più chiara ed efficiente.

Dato che i deliverable richiesti per il progetto prevedono la consegna del blockout del personaggio e della vista dal PoP del gioco, di seguito si illustra un metodo per realizzare rapidamente un personaggio umanoide base, che potrà poi essere modificato a seconda delle necessità.
La procedura esposta prevede l'utilizzo di una reference bidimensionale di appoggio, come un turnaround precedentemente disegnato del personaggio. La versione di Blender usata nell'esempio è la 4.2 LTS.

Se è la prima volta che apri Blender, inizia seguendo un rapido tutorial introduttivo, così da comprendere come navigare nella viewport, spostare la telecamera ed eseguire le operazioni di modellazione 3D più comuni, per poi affrontare i passaggi descritti.

SETUP DELLO SPAZIO DI LAVORO

Pulizia della viewport

Seleziona tutti gli elementi di default nella scena premendo **A** e poi **X** per eliminarli.

Importazione delle reference

Passa alla vista frontale con **Numpad 1** e premi **Shift+A > Image > Reference** per importare l'immagine frontale del turnaround. Nel pannello Object Data Properties, imposta Opacity al 50% e Depth su Back, così l'immagine resterà dietro al modello. Ripeti per la vista laterale con **Numpad 3**. Sposta le immagini in modo che le altezze corrispondano e la base dei piedi sia all'altezza della world origin, poi, nell'Outliner, clicca sull'icona a cursore accanto alle reference per renderle non selezionabili.

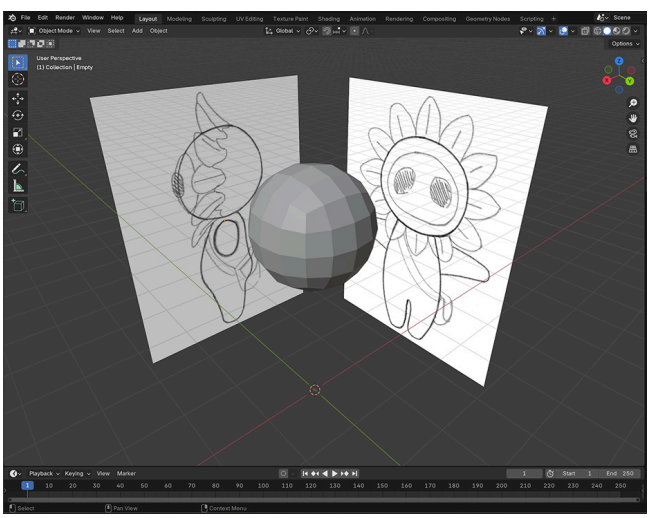
BLOCKING DELLA TESTA

Suddivisioni

Per garantire una topologia pulita, aggiungi un cubo con **Shift+A > Mesh > Cube**. Scalalo con **S** e spostalo con **G** posizionandolo all'altezza del volto della reference. Applica sempre le trasformazioni che fai in Object Mode dal menù che apri con **Ctrl+A**. Aggiungi un Subdivision Surface modifier, imposta 1 come livello di suddivisione e applicalo posizionando il cursore sul modifier e premendo **Ctrl+A**. Aggiungi poi una seconda suddivisione senza applicarla per ottenere una sfera low-poly. Clicca con il tasto destro del mouse e scegli Shade Smooth.

Modellazione

Seleziona la geometria, passa in Edit Mode con **Tab** e attiva l'X-Ray mode con **Alt+Z**. Scegli se selezionare vertici, spigoli o facce premendo **1**, **2** o **3** sulla tastiera e modifica la geometria con **G** e **S** seguendo la reference, spostandoti tra la vista frontale e laterale.
Per lavorare in simmetria senza aggiungere un modifier, attiva la simmetria sull'asse X o Y tramite l'icona situata in alto a destra nella viewport.
Se serve, aggiungi ulteriore definizione con i Loop Cut premendo **Ctrl+R**.

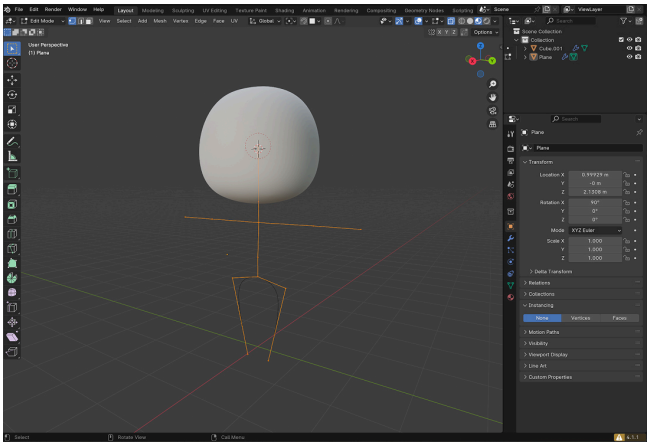


Aggiunta delle immagini del turnaround come reference e della sfera per il blockout della testa

BLOCKING DEL CORPO

Costruzione dello scheletro

Per creare il corpo in modo non distruttivo, seleziona la testa in Object Mode e premi **Shift+S > Cursor to Selected**. Crea ora un singolo vertice con il plugin nativo Add Mesh: Extra Objects premendo **Shift+A > Mesh > Single Vert**, oppure con **Shift+A > Mesh > Plane**, entrando in Edit Mode e premendo **M** per poi selezionare **At Center**, collassando i vertici in un unico punto. Premi **Shift+S > Selection to Cursor** per centrare il vertice nella testa, passaggio utile per la futura fase di rigging. Aggiungi un Mirror modifier sull'asse X, attivando il clipping. Ora estrudi il vertice con **E**, creando un primo punto alla base della testa, tracciando poi il collo e la spina dorsale fino al bacino. Inserisci un punto intermedio all'altezza del petto dal quale estrudere lateralmente per creare le braccia. Posiziona gli altri vertici sugli snodi principali, come gomiti, polsi, ginocchia e caviglie.



Disegno della spline che andrà a costituire lo scheletro del corpo

Skin Modifier

Aggiungi lo Skin modifier assicurandoti che si trovi sotto al Mirror modifier nell'elenco. In Edit Mode, seleziona il vertice interno alla testa e clicca Mark Root per stabilire l'origine della geometria.
Per dare volume al corpo del personaggio, seleziona i vertici e premi **Ctrl+A**: muovendo il mouse potrai ingrossare o assottigliare la massa attorno a quel giunto. Per riprodurre i volumi della reference puoi vincolare questa operazione a un asse premendo **Ctrl+A** seguito da **X** o **Y**. In Object Mode, clicca con il tasto destro del mouse e applica lo Shade Smooth anche al corpo.



Utilizzo dello Skin mosifier per dare forma e spessore al corpo

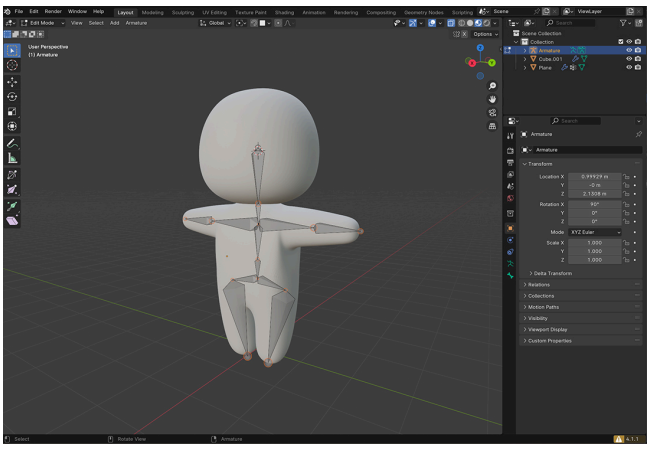
VISTA DAL POP

Rigging

Dal pannello dello Skin modifier, clicca su Create Armature per generare un rig automaticamente collegato alla mesh del corpo. Per unire la testa, selezionala, tieni premuto **Shift** per selezionare l'armatura e premi **Ctrl+P > With Automatic Weights**.

Pose mode e telecamera

Seleziona lo scheletro, entra in Pose Mode e utilizza lo strumento rotazione **R** sulle ossa per mettere in posa il personaggio. In Object Mode, inquadra la prospettiva desiderata e aggiungi una telecamera con **Shift+A > Camera**. Premi **Ctrl+Alt+Numpad 0** per allinearla istantaneamente alla tua visuale.
Puoi entrare e uscire dalla vista della telecamera premendo **Numpad 0**. I render ricavati possono fornire una base geometrica per i disegni 2D.



Rigging automatico dal pannello dello Skin modifier

AFFINARE IL DESIGN

Conversione in mesh

In Object Mode, applica il Mirror e lo Skin modifier, così da avere accesso alle singole facce della geometria in Edit Mode e poterla modificare selezionando i vertici. Dopo aver aggiunto gli opportuni Loop Cut, potrai estrudere le dita delle mani, modellare la forma dei piedi e creare tutti gli elementi che caratterizzano il tuo design.
All'aumentare della densità poligonale, risulterà più intuitivo passare alla Sculpt Mode.

Aggiunta di dettagli

Per realizzare dettagli da far aderire perfettamente alla geometria del personaggio appena modellata, come abiti o elementi da applicare al volto, crea una mesh 2D, suddividila e dalle forma in Edit Mode. Assegnale un Shrinkwrap modifier, seleziona il corpo o la testa come Target Object e aggiungi un leggero offset per evitare compenetrazioni.
Per dare spessore a questi dettagli, aggiungi un Solidify modifier, posizionandolo sotto allo Shrinkwrap, così da ottenere dettagli tridimensionali sagomati sulle curve del tuo character design.





Aggiunta dei dettagli che caratterizzano il personaggio



Impostazione della telecamera e vista dal PoP



Nome del personaggio

LOOKOUT

Progetto: Clamped

Data: 26/08/26

Artista: Noah Ferraris

N° versione: 01

PRODOTTO

Genere, tono e stile visivo:
Es. single player / co-op, action / cozy, 2D / 3D, fotorealistico / hand-drawn
action platformer roguelike 2D pixelart

Utenza:
Età, genere, cultura, interessi
16+, interesse per alti livelli di sfida e per mondi oscuri e imprevedibili

Piattaforma di destinazione:
Es. PC / Console, Mobile / Handheld
PC (Steam)

Software ed engine:
Es. Blender / Procreate / Aseprite, sviluppo in Unity / Unreal / Godot
Aseprite, Godot

Ruolo nel gameplay:
Es. Main character, NPC / mob, boss / antagonista
mob base, gatekeeper, trappola ambientale

Visuale e PoP:
Es. terza / prima persona, side-scroller, isometrica / top-down
Side scroller, laterale ortogonale

Deliverable richiesti:
Es. thumbnails, turnaround, pose sheet
Key pose in pixelart

CHARACTER BIOGRAPHY

Dati anagrafici:
Provenienza, estrazione sociale, età apparente, professione
unità lookout, creatura robotica che usa parti metalliche come nascondiglio e protezione

Mondo narrativo:
Ambiente, epoca, contesto culturale
metropoli distopica su più livelli, scavi sotterranei, dopo l'incidente che uccise tutti gli umani gli strumenti tecnologici presero vita

Motore narrativo:
Obiettivi e conflitti
incaricato di proteggere passaggi e ingressi nevralgici, segue gli ordini che arrivano dall'alto

Ruolo nella storia:
Archetipo narrativo e dinamiche intrapersonali
si mimetizza tra scarti industriali, attacca sollevandosi in aria quando lo si vuole oltrepassare

Personalità:
Tratti psicologici dominanti

da brief
obbediente, timoroso, aggressivo

in aggiunta
opportunista, paziente, vigliacco

Apparenza:
Tratti fisici ed estetici principali

da brief
robot, mimetico, piccole dimensioni

in aggiunta
un occhio luminoso, guscio cilindrico, braccia allungabili

STRATEGIA VISIVA

Shape language:
Cosa comunicano le forme presenti
forma rettangolare creata dalla vista ortogonale del cilindro (staticità), silhouette triangolare quando attacca (dinamismo, pericolo), occhio a cerchio (innocuità apparente)

Visual hook:
L'elemento iconico e distintivo
occhio centrale incandescente e meccanismo di apertura del guscio

Prop design:
Oggetti che caratterizzano il design
guscio tubolare e guanti con pinze

Schema cromatico:
Colori e percentuali della palette
teal del metallo ossidato (tossicità), grigio scuro del corpo (buio, paura), occhio giallo-arancione (pericolo imminente)



BOZZE ESPLORATIVE

Prove di forme e silhouette:
Disegni rapidi e sintetici di elementi che caratterizzano il design



WORKFLOW SU ASEPRITE

Progettare character in pixel art richiede un radicale cambio di paradigma rispetto all'illustrazione digitale tradizionale: in un ambiente a così bassa risoluzione, l'artista è costretto a ragionare per sottrazione ed estrema sintesi geometrica.
La leggibilità del personaggio è affidata interamente alla forza della sua silhouette e al contrasto gerarchico dei valori tonali. Date le severe limitazioni spaziali, la manipolazione dell'immagine richiede assoluta precisione tecnica: ciascun pixel assume un ruolo strutturale e funzionale.

Per illustrare l'applicazione pratica di queste logiche, il seguente modulo descrive la realizzazione dei deliverable richiesti nella scheda a fianco in Aseprite, adottando un flusso di lavoro che assicura la corretta esportazione delle key pose e la loro implementazione all'interno del game engine.

SETUP E SHORTCUT PRINCIPALI

Il canvas

Crea un nuovo documento premendo **Ctrl+N** e imposta una risoluzione coerente con il pixel ratio del progetto. Un formato di 64x64 pixel garantisce un ottimo compromesso tra sintesi delle forme e spazio per i dettagli, rappresentando lo standard per i platform moderni. Assicurati che la Color Mode sia su RGBA per gestire correttamente il canale alfa e le trasparenze rispetto al fondale.

Importazione di reference

Se vuoi utilizzare una reference e metterla all'interno dell'area di lavoro, apri l'immagine con Aseprite e trascina il tab con il nome del file verso uno dei lati del canvas. In questo modo avrai uno split screen da cui potrai campionare i colori. Tramite il percorso **Layer > New... > New Reference Layer from File** puoi, invece, selezionare un'immagine da inserire direttamente dentro al canvas per seguirne i contorni.

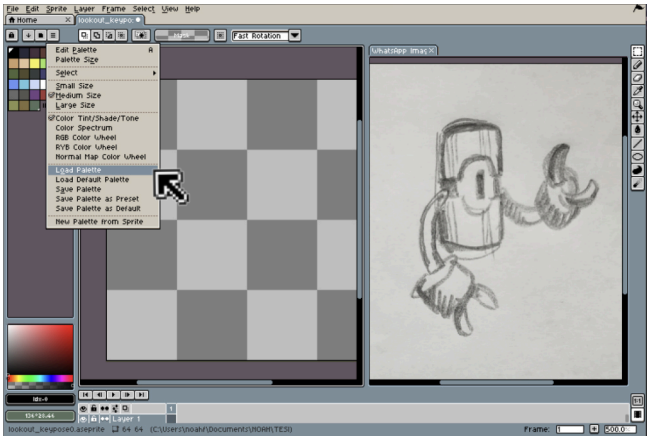
Shortcut

Memorizzare i comandi rapidi essenziali aiuta a ridurre i tempi di produzione: utilizza **B** per il pennello, **E** per la gomma, **G** per il secchiello e I per il contagocce. Tieni premuto **Ctrl** insieme alla rotella del mouse per variare istantaneamente il diametro dello strumento e usa **M** per la selezione rettangolare o **Q** per il lazo. Inoltre, tenendo premuto **Shift** mentre disegni, potrai tracciare linee rette tra due punti.

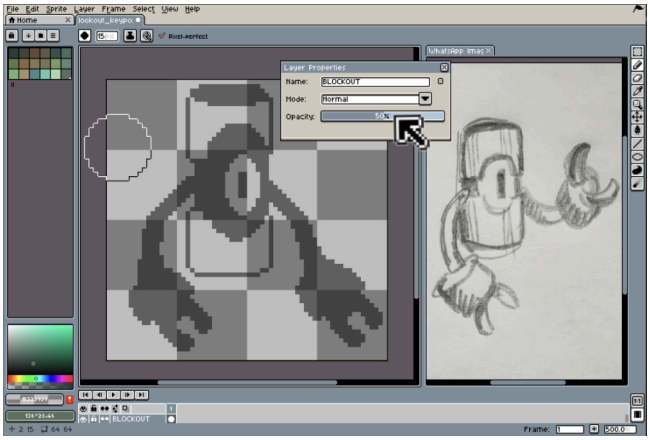
OUTLINE

Blockout

Per costruire il personaggio, parti rappresentando le sue masse principali. Selezionando un pennello con diametro ampio, oppure sfruttando strumenti geometrici come il **Rectangle** o l'**Ellipse Tool**, definisci rapidamente l'ingombro spaziale del character. Questo blockout grezzo permette di testare fin da subito l'efficacia della silhouette di base, che potrai successivamente rifinire utilizzando la gomma.



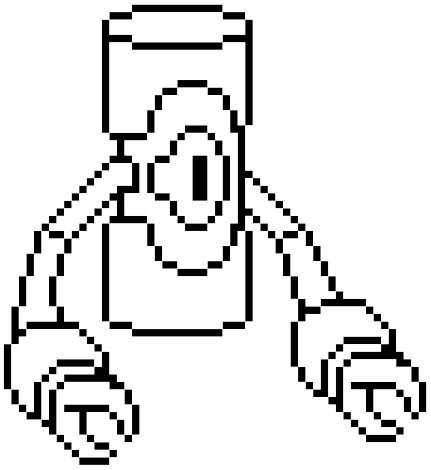
Aggiunta della reference a schermo e degli swatch della palette



Rappresentazione iniziale degli ingombri del personaggio

Lineart

Su un nuovo livello, creato con **Shift+N**, seleziona il pennello impostato su 1 pixel per tracciare l'outline. Per ottenere un tratto pulito, attiva la spunta Pixel-Perfect nella barra superiore: questa funzione elimina automaticamente i doubles, prevenendo la formazione di angoli a L, da inserire solo dove necessario per comunicare correttamente la forma, e restituendo curve fluide e diagonali nette. Durante la fase di disegno, puoi specchiare rapidamente gli elementi selezionati per creare simmetrie premendo **Shift+H** per l'asse orizzontale e **Shift+V** per quello verticale. Qualora avessi, invece, necessità di ruotare una porzione della geometria, cambia l'algoritmo di trasformazione nella barra superiore da Fast a RotSprite, attivando così un sistema che ricalcola intelligentemente la griglia
e preserva la coesione delle linee inclinate, evitando rotture illeggibili.
Per quanto riguarda lo stile visivo, puoi optare per un Hard Black Outline oppure per il Selective Outlining, detto Sel-out. Quest'ultima è una pratica consolidata in cui il perimetro assume una tonalità molto scura del colore adiacente, garantendo un'integrazione estetica più morbida e coesa.

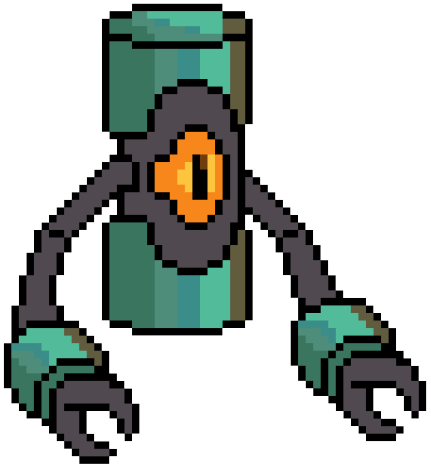


Lineart

COLORI

Base colour

Nella pixel art, la corretta gestione delle restrizioni cromatiche è fondamentale per mantenere una forte chiarezza visiva. Aseprite offre l'accesso a decine di palette preimpostate tramite il menu del pannello colori, ma è anche possibile crearne una personalizzata campionando i toni primari del progetto. Per vincolare il lavoro a queste tinte ed evitare sfumature accidentali, imposta il documento su **Sprite > Color Mode > Indexed**. In questa modalità, ogni pixel farà riferimento unicamente all'indice numerico della tavolozza.
Riempi le campiture base premendo **G**, assicurandoti di attivare l'opzione Contiguous per circoscrivere il riempimento all'area desiderata. Se disabiliti questa voce cambierà simultaneamente il colore di tutti i pixel del canvas che condividono la stessa tonalità.



Flat colour

Shading

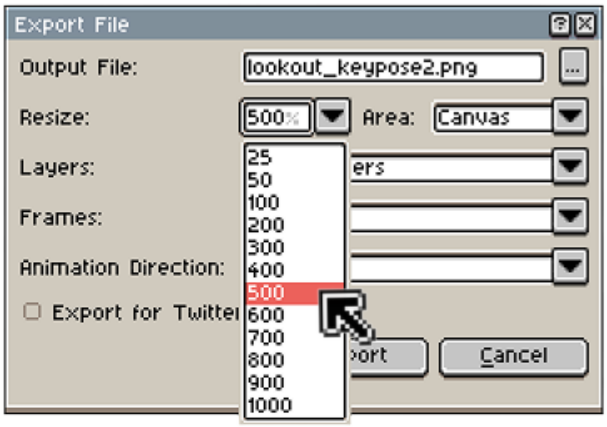
Per dare tridimensionalità al personaggio, applica il metodo del Cluster Shading, che richiede di raggruppare le ombre in masse geometriche compatte situate sul lato opposto rispetto alla sorgente luminosa, verso la quale andranno invece posizionati gli highlight. Un approccio rapido ed equilibrato per gestire l'illuminazione consiste nello sfruttare l'opacità dei livelli.



Shading base

Crea un layer sovrapposto impostando un valore di opacità basso e utilizza toni prossimi al bianco per dipingere i punti luce e toni molto scuri, come quelli utilizzati per l'outline, per le ombre. In questo modo le ombreggiature andranno a coprire parzialmente i colori base, mantenendo un'armonia tonale su tutto lo sprite. Nell'applicare lo shading, ricorda di utilizzare l'hue shifting: nello scurire un colore non limitarti ad abbassarne la luminosità, ma trasla leggermente la tinta così da mantenerlo vivido.

Se hai invece necessità di simulare una transizione morbida tra due colori, utilizza lo strumento Gradient con **Shift+G**, che offre diverse opzioni di Dithering utili per non aggiungere tinte intermedie alla palette di partenza.



UI dell'esportazione in PNG

FINALIZZAZIONE

Key pose

Una volta completate, affianca le key pose sul medesimo canvas per verificarne la coerenza volumetrica e la leggibilità, ampliando l'area di lavoro tramite **Sprite > Canvas Size**.
All'interno del game engine, queste figure statiche rappresentano gli estremi di un'azione da interpolare. Per animare la sequenza in un secondo momento, basterà utilizzare la Timeline di Aseprite e inserire gli in-between, agevolati dall'attivazione Onion Skinning con **F3**.
Per suggerire movimento su dettagli più minuti, come lo sbattere delle palpebre, è prassi ricorrere al sub-pixeling, che permette di simulare il movimento alterando la luminosità, creando un'illusione ottica efficace senza aumentare la risoluzione.

Esportazione

I visualizzatori moderni applicano filtri di antialiasing che sfocano le basse risoluzioni, quindi per esportare asset raster nitidi in PNG, utilizza lo shortcut **Ctrl+Alt+Shift+S** e imposta il parametro Resize su moltiplicatori interi percentuali, dove il 100% corrisponde alla dimensione originale. L'applicazione dell'algoritmo Nearest Neighbor preserverà la geometria a blocchi quadrati netti.

Per l'implementazione nei game engine come Godot o Unity, si preferisce invece il salvataggio nel formato sorgente nativo .aseprite all'interno della cartella di progetto. Il motore riconoscerà l'asset, estrapolando autonomamente livelli e tag di animazione. Inoltre, qualsiasi modifica successiva innescherà un re-import automatico, aggiornando l'elemento nella viewport del gioco e garantendo un'elevata efficienza iterativa.



Render finale

GLOSSARIO

AA
"Doppia A" è la classificazione assegnata a videogiochi caratterizzati da un budget di sviluppo medio, solitamente realizzati da studi di dimensioni intermedie tra quelli ad alto budget e quelli indipendenti. Pur non raggiungendo i valori produttivi delle grandi produzioni, offrono spesso un livello tecnico e qualitativo elevato.

AAA
"Tripla A" è il termine che indica i titoli ad altissimo budget, sviluppati e distribuiti dalle principali aziende del settore. Richiedono team formati da centinaia di professionisti, lunghi cicli di sviluppo e campagne marketing su scala globale.

Asset
Qualsiasi elemento digitale creato appositamente per essere integrato all'interno di un software interattivo. Può trattarsi di modelli tridimensionali, texture, sprite bidimensionali, effetti sonori, animazioni o porzioni di codice.

Baking / Baked
Nella generazione dei materiali, l'operazione di calcolo intensivo attraverso cui informazioni complesse, come le reazioni alla luce, le ombre occluse o i dettagli di una scultura ad alta risoluzione, vengono salvate permanentemente su una mappa bidimensionale. Questa è poi applicata come texture a un modello più leggero per abbattere i costi di calcolo in tempo reale.

Blockout
Fase preliminare della modellazione in cui si utilizzano forme geometriche primitive, come cubi, sfere e cilindri, per abbozzare rapidamente i volumi generali, le proporzioni e l'ingombro spaziale di un modello prima di procedere con i dettagli.

Brief
Documento di specifica progettuale iniziale che fornisce le linee guida, i vincoli tecnici, il contesto narrativo e le richieste stilistiche necessarie per l'avvio del lavoro.

Cast / Lineup
L'insieme dei personaggi presenti all'interno di un titolo. In fase di ideazione visiva, vengono spesso disposti affiancati per verificarne la coesione stilistica e la corretta differenziazione gerarchica.

Cel shading
Tecnica di rendering non fotorealistica progettata per far apparire la grafica tridimensionale come se fosse disegnata a mano. Interviene sull'illuminazione per creare ombre nette e colori piatti, simulando lo stile dei fumetti o dell'animazione tradizionale.

Clipping
Fenomeno grafico indesiderato che si verifica quando due o più elementi tridimensionali si compenetrano in modo distruttivo o errato.

Cutscene
Sequenza cinematografica non interattiva inserita all'interno dell'esperienza ludica, utile per far avanzare la trama, sviluppare l'arco drammatico dei personaggi o introdurre nuovi scenari.

Deliverable
Nel contesto della produzione industriale e videoludica, qualsiasi risultato pratico, file o documento che rappresenta l'output definitivo di una specifica fase di sviluppo, da consegnare al dipartimento successivo durante la fase di handoff.

Game artist
Figura professionale incaricata di concepire e realizzare gli elementi visivi di un titolo. A seconda dell'esperienza e della specializzazione, può occuparsi di illustrazione concettuale, modellazione, interfacce utente o effetti speciali.

Game designer
Professionista responsabile dell'ideazione delle meccaniche, delle regole, della progressione e del bilanciamento del prodotto, con l'obiettivo di strutturare l'esperienza di gioco e definire il modo in cui l'utente interagisce con il sistema.

Game engine
L'architettura software, composta da motore grafico e motore fisico, che funge da ambiente di sviluppo primario. Fornisce gli strumenti per gestire il rendering, le collisioni, l'audio, l'animazione e l'interazione, aggregando tutto il lavoro dei reparti in un prodotto eseguibile.

Gameplay
Modalità specifica con cui i giocatori interagiscono con il videogioco. Comprende l'insieme delle meccaniche, delle sfide, delle regole e del senso di progressione che definiscono l'esperienza interattiva.

Handoff

Il momento di passaggio delle consegne all'interno della catena produttiva, in cui un deliverable completato è trasferito dal dipartimento che lo ha creato a quello successivo.

Idle animation

L'animazione di riposo riprodotta a ciclo continuo quando un personaggio sullo schermo non riceve alcun input. Serve a mantenere il modello vitale e organico anche in totale assenza di input.

Indie

Abbreviazione di independent, termine che identifica i titoli sviluppati da studi di piccole dimensioni o da singoli autori, generalmente privi del supporto finanziario e distributivo dei grandi editori e spesso caratterizzati da una forte sperimentazione autoriale.

Key pose

Nel character design indica una posa strutturale fondamentale in grado di catturare l'essenza, l'attitudine o un'azione iconica del soggetto. In fase di ideazione visiva, viene illustrata per comunicare il temperamento del personaggio e funge da riferimento primario per definire come il corpo si potrà muovere.

MC

Acronimo di Main Character. Indica il protagonista assoluto, l'entità attorno a cui ruotano le vicende narrative e l'azione ludica del titolo.

Media / Medium

Nel campo delle arti visive e dell'intrattenimento, il mezzo, la tecnica o il formato attraverso cui un'opera viene creata e veicolata.

Moodboard

Raccolta strutturata di riferimenti fotografici, iconografici, illustrazioni, palette cromatiche e suggestioni materiche. Viene utilizzata nella fase di esplorazione visiva per definire la direzione artistica, l'ispirazione tematica e l'estetica generale prima di avviare la progettazione effettiva del personaggio.

Narrative designer

Progettista focalizzato sull'integrazione coesa tra la storia e le meccaniche videoludiche. Si assicura che la narrazione non sia limitata ai dialoghi, ma venga veicolata attivamente attraverso le azioni del player e la costruzione dell'ambiente di gioco.

Normali

In computer grafica, vettori matematici perpendicolari alla superficie di un poligono, utilizzati per determinare l'orientamento della geometria rispetto alle sorgenti luminose. Tali informazioni vettoriali vengono comunemente immagazzinate all'interno di una normal map, ovvero una texture che devia il calcolo della luce per simulare forme o dettagli tridimensionali diversi da quelli della geometria su cui è applicata.

NPC

Acronimo di Non-Playable Character, con cui si indica qualsiasi entità all'interno dell'ambiente virtuale non controllabile dall'utente che può ricoprire ruoli di supporto, ostacolo o sfondo.

PC

Acronimo di Playable o Player Character, utilizzato per indicare l'entità controllata direttamente dall'utente, che funge da tramite principale per l'interazione con il mondo di gioco.

Pipeline

Il flusso di lavoro strutturato e standardizzato adottato da uno studio di sviluppo. Comprende l'insieme delle fasi tecniche, dei software e delle procedure organizzative necessarie per portare un elemento dalla sua ideazione concettuale fino all'implementazione finale e ottimizzata nel motore di gioco.

Platform

Genere di videogioco in cui la meccanica principale consiste nel navigare l'ambiente saltando tra piattaforme sospese o superando ostacoli ambientali, ponendo grande enfasi sul tempismo, la precisione e il controllo spaziale.

Player

L'utente finale, ovvero la persona fisica che interagisce attivamente con il software, prendendo decisioni e fornendo gli input necessari al sistema.

Poligoni

Le figure geometriche bidimensionali fondamentali, generalmente triangoli o quadrilateri, che collegate tra loro attraverso vertici e spigoli compongono la mesh, ovvero la struttura superficiale, di qualsiasi modello tridimensionale.

Prop
Contrazione di property, è il termine usato per indicare un oggetto di scena interattivo o decorativo inserito nell'ambiente che non fa parte dell'architettura statica del livello.

Rendering
Nel contesto del disegno, indica la fase di rifinitura finale in cui l'artista applica ombre, texture e dettagli per conferire volume, matericità e realismo al disegno bidimensionale. In computer grafica, definisce invece il processo attraverso cui il motore di gioco traduce i dati di una scena virtuale, quali geometrie 3D, luci e materiali, in un'immagine finale 2D.

Rig / Armatura
Scheletro digitale interno al modello tridimensionale, composto da ossa e articolazioni gerarchicamente collegate. È l'infrastruttura tecnica che permette agli animatori di muovere la geometria bidimensionale o tridimensionale.

RPG
Acronimo di Role-Playing Game, ovvero gioco di ruolo. Si tratta di un genere incentrato sullo sviluppo e sull'evoluzione del personaggio principale con cui si immedesima il giocatore, sull'esplorazione, sulla narrativa a bivi e sulla gestione complessa dell'equipaggiamento.

Scale chart
Tavola di allineamento tecnico che mostra i vari attori del progetto affiancati su una linea di terra comune, al fine di confrontare in modo oggettivo le altezze, la stazza e le proporzioni delle diverse anatomie.

Shader PBR
Acronimo di Physically Based Rendering, che indica un programma di calcolo grafico in grado di simulare in modo scientificamente accurato il comportamento della luce quando colpisce le superfici, garantendo riflessi, rugosità e opacità coerenti a prescindere dall'illuminazione ambientale.

Shading
L'applicazione di luci, ombre e variazioni tonali su un piano bidimensionale per restituire l'illusione ottica della tridimensionalità, definendo i volumi e la profondità spaziale delle masse.

Shape language
L'utilizzo intenzionale di forme geometriche primarie, quali cerchi, quadrati e triangoli, nella costruzione di un design, sfruttato per comunicare in modo subconscio il temperamento, l'allineamento morale o la funzione di un elemento visivo.

Silhouette
La sagoma esterna o l'ombra piatta generata dal contorno di una figura. Rappresenta il primo e più rapido livello di lettura dell'immagine e deve risultare iconica, chiara e immediatamente decifrabile e leggibile.

Skinning
Il processo tecnico che segue al rigging, mediante il quale i vertici del modello vengono legati alle ossa sottostanti, assegnando pesi matematici che determinano la flessibilità della geometria durante il movimento.

Sprite
Immagine grafica bidimensionale isolata dal fondo e integrata nel motore grafico. Rappresenta il componente grafico fondamentale delle produzioni 2D, spesso organizzato in sprite sheet per permetterne l'animazione in sequenza.

Tech art
Abbreviazione di technical art, termine usato per indicare l'ambito interdisciplinare che funge da ponte tra il dipartimento creativo e quello di programmazione. I tech artist si occupano di ottimizzare le prestazioni, sviluppare tool personalizzati e creare sistemi complessi come shader ed effetti visivi.

Thumbnail
Bozzetto rapido e di dimensioni ridotte utilizzato nella primissima fase esplorativa per testare idee, pose e composizioni in gran quantità, senza investire tempo nel rendering dei dettagli.

Turnaround
Elaborato tecnico di produzione che mostra un soggetto perfettamente in asse da molteplici angolazioni ortogonali, fungendo da blueprint per le successive fasi di modellazione.

Value
Il valore tonale, ovvero la proprietà ottica che determina il grado di chiarezza o scurezza di un colore, indipendentemente dalla sua tinta.
Una corretta gestione dei valori è fondamentale per definire i volumi, garantire la leggibilità della silhouette in scala di grigi e guidare l'occhio dell'osservatore verso i punti focali dell'immagine.

Visual hook
Elemento di design peculiare inserito intenzionalmente nell'estetica per catturare l'occhio dello spettatore e renderla memorabile.

BIBLIOGRAFIA

1.
Creating Characters for the Entertainment Industry: Character design for animation, illustration and video games, K. Anderson, D. Cady-Lee, C. Carre, H. Mengert, et al. 3dtotal Publishing, 2019

2.
Analisi del mondo videoludico: Redazione di un manuale di Game Design e Productions in collaborazione con IVProductions, G. Zabardi. Relatore: Prof. Andrea Giuseppe Bottino, Politecnico di Torino, Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione, A.A. 2019-2020

3.
Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & visual development, R. Bishop, S. Boo, M. R. Cruz, L. Gadea, et al. 3dtotal Publishing, 2020

4.
Analisi e sviluppo pratico della pipeline di lavoro per il gaming VR, L. Maglione. Relatore: Prof. R. A. S. Antonino, Politecnico di Torino, Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di Comunicazione, A.A. 2017-2018

5.
Choose your character! The power of Character Design in the development of Interactive Digital Narrative learning projects, H. Palazzolo. Relatore: Prof. M. Ciancia, Politecnico di Milano, School of Design - MSc in Digital and Interaction Design, A.A. 2021-2022

6.
Creating stylized characters, K. Anderson, L. Gadea, M. Grecke, E. Fernández, S. Bryant, S. Grünewald, L. Müller, et al. 3dtotal Publishing, 2018

7.
Narrativa Videoludica: Esplorazione progettuale del narrative design per avventure grafiche, S. Cibrario Nona. Relatore: Prof. A. Di Salvo, Politecnico di Torino, Laurea Triennale in Design e Comunicazione Visiva, A.A. 2020-2021

8.
Dinamiche estetiche e narrative del metamedium. Una interpretazione critica degli artefatti mediali nei videogame, N. Marchetti. Relatore: Prof. M. Ciastellardi, Politecnico di Milano, Corso di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione, A.A. 2018-2019

9.
The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design, S. Silver. Design Studio Press, 2017

10.
Hundreds of possibilities for a Dragon-Princess story: Inclusive Masculinity design in Video Games character development, E. Wang. Relatore: Prof. L. Dafnas, Linnaeus University, School of Design - Master in Innovation through Business, Engineering and Design, A.A. 2021-2022

11.
The Way of Life: Design, Sviluppo e Commercializzazione, D. Caio. Relatore: Prof. P. L. Lanzi, Politecnico di Milano, Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica, A.A. 2017-2018

12.
Analisi di una pipeline di animazione per la computer animation, F. Orrù. Relatore: Prof. G. Casciola, Università di Bologna, Corso di Laurea in Informatica, A.A. 2011-2012

CONCLUSIONI

Al termine di questo percorso di ricerca, l'elaborato ha dimostrato come la creazione di personaggi per l'industria videoludica possa e debba essere trattata alla stregua di una rigorosa disciplina progettuale.

Uno degli obiettivi trasversali dell'intero lavoro è stato quello di avvicinare il pubblico al mondo della game art, sfatando alcuni dei miti che circondano questo ambito. Troppo spesso, infatti, il character design viene percepito dall'esterno come un processo dominato esclusivamente dall'estro creativo o da una predisposizione innata e inarrivabile, alimentando una visione elitaria che rischia di intimidire e scoraggiare i giovani aspiranti.

Attraverso la stesura di questo volume, si è voluto restituire un'immagine della professione molto più trasparente, strutturata e, di conseguenza, approcciabile. L'indagine ha evidenziato come, all'interno di una pipeline industriale, l'intuizione artistica non sia mai lasciata al caso, ma venga costantemente incanalata da metodologie chiare, logiche di problem-solving e costrizioni tecniche precise ed esplicite.

L'output pratico di questa tesi, concretizzatosi nel manuale e nella scheda progettuale, rappresenta un tentativo tangibile di fornire un solido ponte tra lo studio accademico e il mondo del lavoro. Tuttavia, come per ogni strumento di design, si è consapevoli che per verificarne l'efficacia reale è indispensabile un riscontro applicativo sul campo.

Un naturale sviluppo futuro per questo progetto consisterebbe nel testare empiricamente la scheda su un campione eterogeneo di artisti emergenti e studenti. Monitorare l'impatto di questo framework sul loro flusso di lavoro abituale, valutando parametri quali la riduzione del blocco creativo, la fedeltà ai vincoli del brief e la rapidità nell'iterazione delle bozze, permetterebbe di raccogliere utili metriche qualitative e quantitative.

Tali dati aprirebbero la strada a nuove iterazioni dello strumento, ottimizzandone ulteriormente l'ergonomia cognitiva e l'efficacia didattica.

A livello personale, la stesura di questa tesi ha rappresentato un'occasione preziosa di indagine e sintesi. L'analisi condotta ha permesso di esplorare l'ambito dall'interno, unendo l'esperienza diretta allo studio e alle testimonianze di professionisti consolidati del settore.

L'auspicio è che la condivisione di queste conoscenze si trasformi in una risorsa utile a diffondere una comprensione più autentica della professione, in grado di ispirare potenziali character designer e di fornire loro un supporto pratico per fare il proprio ingresso nell'industria videoludica con maggiore preparazione e sicurezza.

In un contesto caratterizzato da un'evoluzione tecnologica frenetica, in cui i software cambiano continuamente e i motori grafici si aggiornano a ritmi serrati, la mera abilità tecnica rischia di diventare rapidamente obsoleta.

Ciò che rimane immutabile, e che questo elaborato ha tentato di codificare e trasmettere, è la capacità di progettare con logica e consapevolezza: la competenza più duratura e determinante che un artista possa coltivare per trasformare una propria idea in un'esperienza memorabile.

