

Lucas Álvaro dos Santos

**ADAPTAÇÃO DE UMA HISTÓRIA DE WARCRAFT EM UMA ANIMAÇÃO 2D**

Projeto de Conclusão de Curso  
submetido ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Santa  
Catarina para a obtenção do Grau de  
Bacharel em Design.  
Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica Stein

Florianópolis  
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Santos, Lucas Álvaro dos Santos  
ADAPTAÇÃO DE UMA HISTÓRIA DE WARCRAFT EM UMA ANIMAÇÃO 2D  
/ Lucas Álvaro dos Santos Santos ; orientadora, Monica  
Stein Stein, 2021.  
45 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,  
2021.

Inclui referências.

1. Design. 2. Animação. 3. Fanmade. 4. Criação de uma  
animação 2D, adaptando uma história de Warcraft, com o  
intuito de promover a capacitação do autor na área de  
animações e videogames.. I. Stein, Monica Stein. II.  
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em  
Design. III. Título.

Lucas Álvaro dos Santos

## **ADAPTAÇÃO DE UMA HISTÓRIA DE WARCRAFT EM UMA ANIMAÇÃO 2D**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 06 de maio de 2021.

Prof<sup>a</sup>. Marília Matos Gonçalves, Dra. Coordenadora do Curso de Design UFSC

### **Banca Examinadora:**

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica Stein (UFSC)

Prof. Clóvis Geyer Pereira (UFSC)

Prof. Gabriel de Souza Prim (UFSC)

---

Professor/a Orientador/a

Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho a minha família,  
amigos e fãs de Warcraft.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente à minha orientadora Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup>. Mônica Stein que me guiou durante este projeto e me acolheu desde o início da graduação. Gostaria de agradecer também os professores que aceitaram participar da minha banca de PCC, Clovis Geyer e Gabriel Prim. Também agradeço a todos os professores que contribuíram com seus ensinamentos ao longo de toda minha jornada acadêmica.

Agradeço o projeto Stella, em desenvolvimento no laboratório G2E, coordenado pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Mônica Stein, que participo desde o primeiro semestre da minha graduação, e meus colegas Agenor Furigo Neto e Amanda Miyuki, que me passaram imenso conhecimento que me tornaram um artista e pessoa melhor.

Também, no âmbito pessoal, agradeço meus familiares que me deram suporte e se sacrificaram para que eu pudesse realizar meus sonhos e me graduar em uma universidade federal pública, sem eles, nada disso seria possível.

## RESUMO

Este projeto de conclusão de curso (PCC), mostra o processo na criação uma animação 2D, adaptando uma história de Warcraft, e, através da popularidade deste universo e sua comunidade na internet, busca adquirir exposição para o autor, que se interessa em trabalhar na indústria de jogos e animação, como designer de cenários / cenarista conceitual, e despertar o interesse de grandes estúdios dessa indústria. A produção da animação utiliza-se da metodologia Duplo Diamante com processos e adaptações observados pelo autor nas produções de grandes estúdios.

**Palavras-chave:** Animação, Fanmade, Warcraft, Videogames, cenários.

## ABSTRACT

This project shows the process in creating a 2D animation, adapting a Warcraft story, and, through the popularity of this universe and its community on the internet, seeks to acquire exposure for the author, who is interested in working in the game and animations industry, as a scenery designer / conceptual scenery designer, and arouse the interest of large studios in this industry. The animation production uses the Double Diamond methodology with processes and adaptations observed by the author in the productions of large studios.

**keywords:** Animation, fanmade, Warcraft, video games, scenery.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diagrama Duplo Diamante .....	11
Figura 2 - Capa do jogo “Warcraft: Orcs&Humans” .....	12
Figura 3 - Fortaleza dos Humanos na cinemática de Warcraft: Orcs&Humans .....	13
Figura 4 - Fortaleza dos Orcs na Cinemática de Warcraft: Orcs&Humans .....	13
Figura 5 - Exemplo de “Letterboxing” .....	13
Figura 6 - Exemplo de cinemática entre missões .....	14
Figura 7 - Capa do jogo “Warcraft 2: Tides of Darkness” .....	14
Figura 8 - Cinemática de Introdução de Warcraft II: Tides of Darkness .....	15
Figura 9 - Warcraft III: Reign of Chaos .....	15
Figura 10 - Warcraft III Intro Cinematic .....	15
Figura 11 - Fotorrealismo na cinemática de World of Warcraft: Warlords of Draenor .....	16
Figura 12 - Machinima em 2006.....	17
Figura 13 - Episódio 147 de “South Park”: “Make Love, Not Warcraft”.....	17
Figura 14 - The Burning Crusade - Patch 2.1: The Black Temple .....	18
Figura 15 - The Wrathgate cinematic .....	18
Figura 16 - Fall of the Lich King Cinematic .....	18
Figura 17 - Cinemática em jogo .....	19
Figura 18 - Diagrama da câmera de multiplanos .....	19
Figura 19 - The Burdens of Shaohao .....	20
Figura 20 - Série Warbringers.....	20
Figura 21 - Expurgo de Stratholme .....	23
Figura 22 - Fachada de Stratholme 2008.....	27
Figura 23 - Fachada de Stratholme 2020.....	27
Figura 24 - Decupagem cena 1 .....	28
Figura 25 - Movimento de câmera cena 1 .....	29
Figura 26 - Decupagem cena 2 .....	29
Figura 27 - Decupagem cena 3.....	30
Figura 28 - Decupagem Cena 4.....	30
Figura 29 - Decupagem Cena 5.....	30
Figura 30 - Decupagem Cena 6.....	31
Figura 31 - Storyboard.....	31
Figura 32 - Painel visual de referências .....	32
Figura 33 - Painel visual de estilo.....	32
Figura 34 - Cenário cena 1 parte 1 .....	33
Figura 35 - Cenário cena 1 parte 2.....	33
Figura 36 - Cenário cena 1 por inteiro.....	34
Figura 37 - Cenário cena 2.....	35
Figura 38 - Cenário cena 3 .....	35
Figura 39 - Cenário cena 4.....	36
Figura 40 - Cenário cena 5.....	36
Figura 41 - Cenário cena 6 .....	37
Figura 42 - Painel visual do personagem Arthas .....	38
Figura 43 - Personagem Arthas .....	39
Figura 44 - Animação em Adobe After Effects.....	39
Figura 45 - Efeitos Especiais de luz e desfoque.....	40
Figura 46 - Pós-produção .....	40

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
1.1 OBJETIVOS.....	10
1.1.1 Objetivo Geral .....	10
1.1.2 Objetivos Específicos .....	10
1.2 JUSTIFICATIVA.....	10
1.3 DELIMITAÇÕES.....	10
1.4 METODOLOGIA.....	11
1.4.1 Estrutura Do Projeto.....	12
2. EMBASAMENTO .....	12
2.1 DESCOBRIR.....	12
2.1.1 CINEMÁTICAS CGI.....	12
2.1.2 MACHINIMA.....	16
2.1.3 SÉRIES DE CURTAS ANIMADOS 2D.....	19
2.2 PROCESSO NA PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES.....	20
3. DEFINIR.....	22
3.1 IDEA.....	22
3.2 ARGUMENTO.....	23
3.3 ROTEIRO.....	24
3.4 DECUPAGEM.....	26
3.5 STORYBOARD E ANIMATIC.....	31
4. DESENVOLVER.....	32
4.1 CENÁRIOS.....	32
4.2 PERSONAGEM.....	37
4.3 ANIMAÇÃO.....	39
4.4 EFEITOS ESPECIAIS.....	40
4.5 PÓS-PRODUÇÃO.....	40
5. ENTREGAR.....	41
6. CONCLUSÃO.....	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42

## 1. INTRODUÇÃO

Warcraft é um universo de fantasia criado pela Blizzard Entertainment para o jogo digital do gênero RTS (Real-time Strategy) Warcraft: Orcs & Humans, lançado em 1994, tendo a sequência de títulos até Warcraft III: The Frozen Throne em 2003. O universo teve continuidade com o lançamento do MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) World of Warcraft, em 2004, que manteve continuidade até a atualidade, sendo o jogo mais bem sucedido desse gênero, com um pico de 12 milhões de jogadores ativos em 2010.

Este universo imersivo, rico de detalhes em suas histórias, personagens e cenários, desperta o fascínio e imaginação de seus fãs, surgindo comunidades online, como criadores de conteúdo no youtube, fóruns de notícias, servers de roleplay, guias, contadores de histórias, teorias, cosplayers, fanfics, fanmades e fanarts, além de convenções oficiais como a Blizzcon.

Os criadores de conteúdo vivem da produção de vídeos no youtube, como o canal World of Nixxiom, com 476 mil inscritos, sendo o seu conteúdo principal animações Machinima de World of Warcraft, as quais mostram várias aventuras de seu personagem, Nixxiom (disponível em <<https://www.youtube.com/NixxiomMachinima>>).

A popularidade do jogo é uma grande oportunidade para animadores, artistas e designers conquistarem grande visibilidade com seus trabalhos, utilizando hashtags (#) ao longo das diversas mídias sociais, que por sua vez proporcionam um alavancamento de visualizações por meio de compartilhamentos, podendo despertar a atenção de diversos estúdios de games procuram talentos em suas equipes. Como ocorreu com Michael Vicente, Artista Sênior - Blizzard Entertainment, que, na entrevista com Blender Guru (disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=dY-Ts69F4Xo&t=1956s&ab\\_channel=BlenderGuruBlenderGuru](https://www.youtube.com/watch?v=dY-Ts69F4Xo&t=1956s&ab_channel=BlenderGuruBlenderGuru)>), comenta que conseguiu o emprego na Blizzard Entertainment pois a empresa se interessou em seu portfólio disponível em plataformas online, como Artstation. Michael Vicente também fala da importância de expor o portfólio em diversas plataformas.

Este mundo de animação e videogames é uma área de absorção de designers, com vagas abrindo em empresas ao redor do mundo, como Activision Blizzard, Riot Games, CD Projekt Red, SIE Santa Monica Studio, entre outras. As vagas abrangem designer de cenários, designer de props, designer de personagem, UX designer, animadores, artistas concept, etc.

Assim, este projeto de conclusão de curso (PCC), cria uma animação 2D, adaptando uma história de Warcraft, e, através da popularidade deste universo e sua comunidade na internet, busca adquirir exposição para o autor, que se interessa em trabalhar nesta área de jogos e animação, como designer de cenários/cenarista conceitual, e despertar o interesse em grandes estúdios dessa indústria. O projeto cria um curta animado 2D, dramatizando um trecho da história do personagem Arthas. A produção da animação utiliza-se da metodologia Duplo Diamante com processos e adaptações observados pelo autor nas produções de grandes estúdios.

## **1.1 OBJETIVOS**

### **1.1.1 Objetivo Geral**

Criar uma animação 2D de 1 minuto e 50 segundos, adaptando uma história do personagem Arthas, de Warcraft, e, através da popularidade deste universo e sua comunidade na internet, buscar adquirir exposição para o autor alcançar grandes estúdios.

### **1.1.2 Objetivos Específicos**

- Analisar os diferentes tipos de animações existentes envolvendo o universo “Warcraft”.
- Pesquisar o universo dos fanfics e fanmades
- Pesquisar o processo na produção de animações
- Desenvolver 6 cenas da animação
- Inserir a animação criada no portfólio do autor, para que promova o artista na indústria de animações e videogames.

## **1.2 JUSTIFICATIVA**

Atualmente a indústria de videogames é a maior da área do entretenimento, chegando a uma arrecadação mundial de mais de US \$134 bilhões de dólares em 2018, comparado aos US \$41,6 bilhões arrecadados por Hollywood, segundo a pesquisa da plataforma Newzoo (disponível em <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half>>).

A comunidade online de Warcraft proporciona exposição para artistas e criadores de conteúdo, como o canal de Youtube World of Nixxiom, com 476 mil inscritos, o canal Carbotanimations (disponível em <<https://www.youtube.com/user/CarbotAnimations>>) com 1.11 milhões de inscritos e o streamer Asmongold, com 2 milhões de seguidores na Twitch (disponível em <<https://www.twitch.tv/asmongold>>). Asmongold comumente reage, em suas transmissões ao vivo na plataforma twitch, ao trabalho de outros criadores de conteúdo ou artistas, dando exposição a estes, pois suas transmissões alcançam até 800 mil visualizações.

Muitos criadores de conteúdo abordam notícias do jogo, contos da lore, teorias e animações machinima, que geralmente são de teor cômico, porém não há animações 2D de momentos da lore com qualidade cinematográfica.

A facilidade e potencial de comunicação das mídias sociais, juntamente à crescente demanda de mão de obra especializada nesta área, faz dela um campo promissor para novos artistas, designers e animadores que buscam ingressar profissionalmente nesta área.

## **1.4 DELIMITAÇÕES**

Este projeto se limita a adaptar um trecho da história do personagem Arthas, do universo de Warcraft, em um curta animado 2D, de forma livre e independente da empresa detentora dos direitos autorais da obra - Blizzard Entertainment, para adquirir exposição para o autor, que se

interessa em trabalhar nesta área de jogos e animação, como designer de cenários/cenarista conceitual.

Este projeto não se aprofunda nos aspectos técnicos da música, mas explora as trilhas sonoras existentes no jogo World of Warcraft para mover o sentimento e imersão das cenas. E também se limita ao desenvolvimento das primeiras 6 cenas, de 19 cenas planejadas neste projeto.

Este projeto tem o público alvo de classificação indicativa de “não recomendado para menores de 12 anos”, conforme consta no site da Blizzard Entertainment, seguindo o guia “Classificação Indicativa: Guia Prático” do Ministério da Justiça e Segurança Pública.

#### 1.4 METODOLOGIA

A metodologia aplicada neste projeto é baseada nas etapas do Duplo Diamante, desenvolvido em 2005 pelo Design Council (disponível em <<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>>). A metodologia consiste de quatro fases: descobrir, definir, desenvolver e entregar.

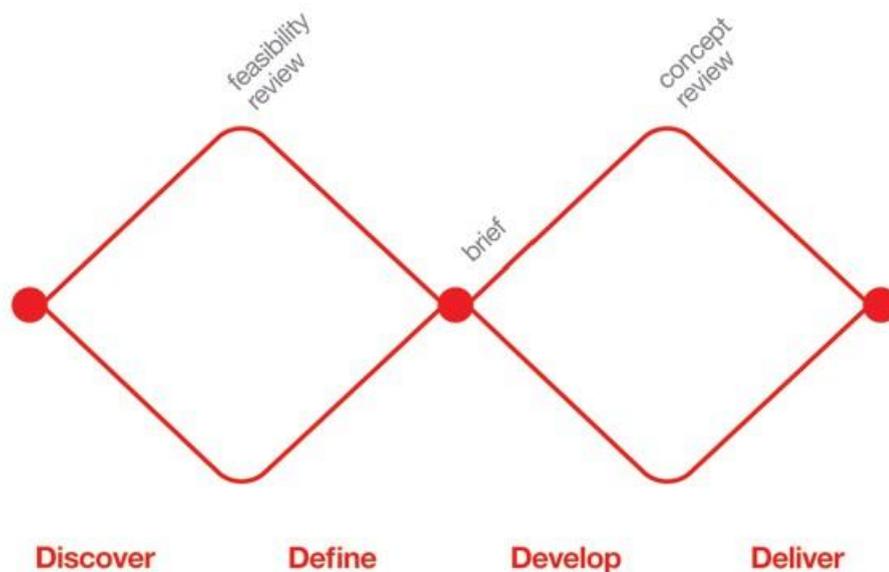
A primeira fase, descobrir, consiste em buscar informações, investigar o mercado e usuários.

A segunda fase, definir, consiste em alinhar as informações e necessidades com o objetivo do mercado.

Na terceira fase, desenvolver, ocorre o desenvolvimento das soluções e gestão visual.

E a quarta fase, entregar, o material é finalizado, testado e então aprovado para o lançamento.

Figura 1 - Diagrama Duplo Diamante



Fonte: Design Council (2005)

### 1.4.1 Estrutura do projeto

Com base nas etapas descritas da metodologia do Duplo Diamante, o projeto foi estruturado da seguinte forma:

A etapa 'descobrir' se dedica a investigar e analisar as animações relacionadas ao universo "Warcraft", bem como a evolução dessas animações ao longo dos anos. Também entender o processo na criação de uma animação. A etapa 'definir' consiste em definir qual trecho da história e como será contado na animação, adaptando-o em um roteiro e fazendo a decupagem e argumento. Então o roteiro, decupagem e argumento são expressados em um storyboard e animatic contendo a trilha sonora. Na etapa 'desenvolver' são feitos os cenários, personagens, animação de todos elementos necessários em cada cena e são incluídos os efeitos visuais e sonoros. A etapa 'entregar' se dedica em renderizar a animação final nos formatos ideais de exposição e estabelecer uma estratégia de divulgação. A divulgação será realizada em diversas plataformas voltadas a arte e onde a comunidade online se mostra presente.

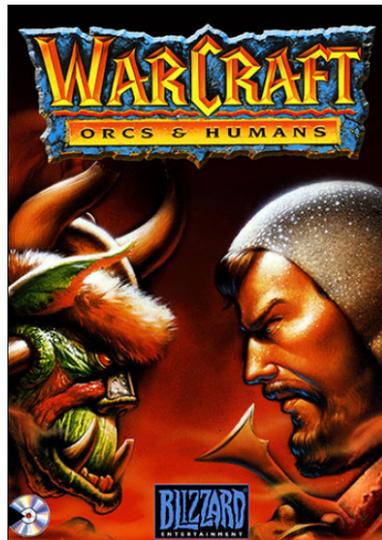
## 2. EMBASAMENTO (REFERENCIAL TEÓRICO)

### 2.1 DESCOBRIR

#### 2.1.1 CINEMÁTICAS CGI

Para entender e construir uma animação de Warcraft é preciso analisar a evolução dessas animações ao longo da existência desse universo. A primeira animação que vem a público ocorre em novembro de 1994, com o lançamento do primeiro jogo da franquia, "Warcraft: Orcs&Humans"(figura 2), lançado para DOS.

Figura 2 - Capa do jogo "Warcraft: Orcs&Humans"



Fonte: Disponível em <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/timeline>> 1994

A animação, chamada de "cinemática" é uma introdução ao jogo, com cenários em 3D, sem personagens, pouca movimentação de câmera e objetos estáticos, apenas bandeiras(Figura 3) e chamas(Figura 4) apresentam movimentação, a uma taxa de 17 quadros por segundo.

Figura 3 - Fortaleza dos Humanos na cinemática de Warcraft: Orcs&Humans



Fonte: Warcraft: Orcs&Humans, 1994

Apesar da simplicidade das formas e animações, é possível observar a distinção da arquitetura e cultura entre as facções dos humanos e dos orcs.

Figura 4 - Fortaleza dos Orcs na Cinemática de Warcraft: Orcs&Humans



Fonte: Warcraft: Orcs&Humans, 1994

Vale notar que a proporção de tela da cinemática é 2.39:1, chamada de “tela anamórfica”, adotada pelas salas de cinema americanas a partir de 1960 e é padrão nos filmes de Hollywood. Porém, os televisores e monitores de computador nos anos 90 tinham proporção 4:3, o que ocasiona o chamado “Letterboxing”, que diminui o tamanho da imagem para caber na tela e as áreas de cima e de baixo do vídeo são preenchidas com faixas pretas, conforme a figura 5.

Figura 5 - Exemplo de “Letterboxing”



Fonte: Autor

Conforme o jogo avança, cinemáticas aparecem entre missões para desenvolver a história, apresentando cenários com objetos em 3D, câmera estática e personagens 2D, sendo que os personagens possuem animação tipo “cut-out”, em loop e com pouca ou nenhuma movimentação.

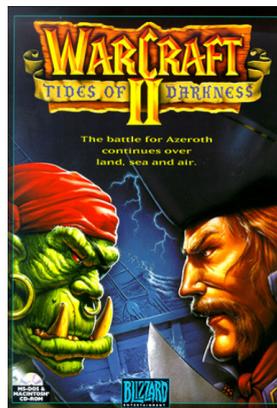
Figura 6 - Exemplo de cinemática entre missões



Fonte: Warcraft: Orcs&Humans, 1994

Em dezembro de 1995 lançou para PC e Mac o segundo jogo da franquia, Warcraft II: Tides of Darkness(figura 7), apresentando uma cinemática de introdução com cenários, objetos e personagens tridimensionais com formas complexas, (figura 8) como navios com remos, dirigíveis com hélices e água do mar, a uma taxa de 12 quadros por segundo e proporção de tela 13:7.

Figura 7 - Capa do jogo “Warcraft 2: Tides of Darkness”



Fonte: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/timeline/chapter-02>

Ao comparar a Figura 6 com a Figura 8, observa-se acentuada evolução no nível de complexidade das cinemáticas apenas um ano depois do lançamento de Warcraft: Orcs&Humans.

Figura 8 - Cinemática de Introdução de Warcraft II: Tides of Darkness



Fonte: Warcraft II: Tides of Darkness, 1995

Quase 7 anos depois da estréia de Warcraft II, lança Warcraft III: Reign of Chaos, para PC e Mac, apresentando uma cinemática de CGI com visual fotorrealista, com mesma proporção de tela 2.39:1 (Figura 10), animado em 24 quadros por segundo.

Figura 9 - Warcraft III: Reign of Chaos



Fonte: Disponível em <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/timeline/chapter-04>> 2002

Esta abordagem fotorrealista segue nos trailers cinemáticos dos jogos seguintes, aumentando o nível de detalhe e realismo, mas também mantendo a estilização característica de Warcraft de traços exagerados sem que cause estranheza ao espectador, o chamado vale da estranheza.

Figura 10 - Warcraft III Intro Cinematic



Fonte: Disponível em <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/timeline/chapter-04>> 2002

No documentário dos bastidores na criação da expansão de World of Warcraft, Warlords of Draenor (disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=7\\_UduyRI2IE&t=2451s&ab\\_channel=deviljeromedeviljerome](https://www.youtube.com/watch?v=7_UduyRI2IE&t=2451s&ab_channel=deviljeromedeviljerome)), Nick Carpenter, ex Vice Presidente de Arte e Desenvolvedor de Cinemáticas da Blizzard Entertainment, fala sobre como CGI pode entrar rapidamente no vale da estranheza e é preciso trabalho intenso para atingir o hiper realismo que agrada muito os fãs. Nick Carpenter também fala que, para a cinemática desta expansão, foi utilizado pouca ou nenhuma captura de movimento, pela razão de criar um senso de fantasia. O Diretor de Projeto, Marc Messenger, também fala da importância de atingir o fotorrealismo e fazer com que os espectadores acreditem que o que está na tela é real e as criaturas estão realmente vivas. A cinemática de Warlords of Draenor levou 12 meses para ser produzida.

Figura 11 - Fotorrealismo na cinemática de World of Warcraft: Warlords of Draenor



Fonte: Disponível <<https://www.youtube.com/watch?v=TLzhlsEFcVQ&t=10s>>. 2014

### 2.1.2 MACHINIMA

Machinima é um termo criado pela junção das palavras do inglês “machine”, “animation” e “cinema”. Esse termo pode ser a técnica de produção de filmes ou filme criado com essa técnica.

Machinima é um novo meio ou uma nova forma narrativa que consiste na produção de “filmes”, ou simulacros de filmes, através da mesma tecnologia usada para desenvolver e jogar vídeo games. Em outras palavras, o termo está relacionado com a “filmagem” em tempo real e em ambientes virtuais 3D, através da apropriação de personagens, cenários, gráficos e expertise técnica dos vídeo games.

(MACHADO, Arlindo. NOVOS TERRITÓRIOS DO DOCUMENTÁRIO. 2016)

Joeyray Hall, Gerente de Projeto Sênior na Activision Blizzard em 2014, fala sobre Machinima em World of Warcraft, que começou em 2004, quando ele era responsável pelos comerciais do jogo e achou que os comerciais poderiam ser melhorados trazendo mais personagens pra eles. Naquela época não tinham uma tecnologia específica para fazer essas animações, então as animações eram capturadas no jogo. As animações não eram exatamente o que o time queria, mas funcionavam, diz Brandan Vanderpool, Artista Técnico na Activision Blizzard.

Figura 12 - Machinima em 2006



Fonte: World of Warcraft: Warlords of Draenor, Behind the Scenes. 2014

Em 4 de outubro de 2006 foi ao ar, no canal Comedy Central, o 147º episódio da série de desenhos animados adultos South Park, com o título “Make Love, Not Warcraft”. O episódio faz uma sátira aos jogadores de World of Warcraft, popular na época com cerca de 6.5 milhões de inscritos, segundo dados divulgados pela Blizzard Entertainment. Os produtores da série queriam que o episódio se passasse dentro do jogo, então J.J. Franzen, supervisor de tecnologia, e Trey Parker, Diretor da série, optaram por fazer cenas machinima, pois já haviam visto bons resultados com machinima em World of Warcraft, contam eles em uma entrevista para machinima.com em 2006. Em 2007, o episódio ganhou o Primetime Emmy Award para programas de animação de menos de uma hora.

Figura 13 - Episódio 147 de “South Park”: “Make Love, Not Warcraft”



Fonte: Comedy Central. 2006

Percebendo o potencial da técnica, a empresa contratou um time com experiência em machinima, e logo trouxe um resultado mais cinematográfico com o trailer do patch 2.1.0, “The Black Temple”, sendo mais direcionada a história por trás do conteúdo do patch.

Figura 14 - The Burning Crusade - Patch 2.1: The Black Temple



Fonte: Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=K6-C-\\_PJTa4&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=K6-C-_PJTa4&feature=emb_logo)>. 2011

Os desenvolvedores então decidiram implementar dentro do jogo esse tipo de Storytelling, criando uma conexão mais rica do jogador com a história. A primeira cinemática em jogo surgiu em 2008 na expansão Wrath of the Lich King, que aparecia no final de uma sequência de missões. O grande desafio foi coordenar cada personagem na cena (Figura 15), pois cada um era controlado por uma pessoa em tempo real, como um grande set de filmagem, porém, no mundo virtual.

Figura 15 - The Wrathgate cinematic



Fonte: Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Ch4rc5W4dKY>>. 2011

Com o último patch da expansão, 3.3.0 Fall of the Lich King, ao final da última luta contra o vilão, surge a primeira cinemática machinima que um time de animadores entrou em ação, fazendo com que os personagens tivessem expressões vívidas, transmitindo os sentimentos e trazendo uma conexão mais forte com o espectador.

Figura 16 - Fall of the Lich King Cinematic



Fonte: Disponível em <[https://www.youtube.com/watch?v=qAlrj\\_Vqdfc&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=qAlrj_Vqdfc&t=3s)>. 2011

Machinima é utilizado em todas as expansões dos jogos seguintes, em trailers e cinemáticas. O avanço das tecnologias, melhoria dos gráficos e animações, com modelos e efeitos mais realistas proporcionou qualidade fílmica equivalente a uma animação em CGI, garantindo uma experiência rica em história dentro do jogo.

Figura 17 - Cinemática em jogo



Fonte: Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2wREeahXw1Q>>. 2019

Machinima também desempenha um papel importante para a comunidade fã de Warcraft, sendo utilizada por muitos criadores de conteúdo no youtube, conhecidos pelos machinimas desenvolvidos, como World of Nixxiom(476 mil inscritos), Platinum Wow(158 mil inscritos), Captain Grim (137 mil inscritos), Ikedit (103 mil inscritos), entre outros.

### 2.1.3 SÉRIES DE CURTAS ANIMADOS 2D

Em 3 de agosto de 2013, antes do lançamento da expansão de World of Warcraft, Mists of Pandaria, surge um novo tipo animação para o jogo, com o título de “The Burdens of Shaohao”. É uma série animada com 6 curtas de 4 a 6 minutos de duração, com um estilo definido de pinceladas bem marcadas. Os personagens não são animados quadro a quadro, mas se encontram em poses bem definidas em quadros chave, que melhor demonstram a emoção da cena. Também, os elementos que compõem a cena são separados por camadas, para dar profundidade realista, criando o efeito parallax nas movimentações de câmera. Essa técnica é semelhante à usada por Walt Disney, com a câmera de multiplanos, usada já nos anos 40, que divide o cenário em diferentes planos e os movimentam a velocidades distintas.

Figura 18 - Diagrama da câmera de multiplanos



Fonte: Disney Family 2011

Apesar dos personagens não serem animados quadro a quadro, possuem volume e profundidade em suas formas, além de passarem sensação de movimento utilizando apenas poses específicas.

Figura 19 - The Burdens of Shaohao



Fonte: World of Warcraft 2013

Essas animações neste estilo se mantêm até hoje, lançadas antes de cada expansão do jogo World of Warcraft, servindo de prelúdio dos personagens principais que movem a história de cada expansão. Por exemplo, a série de curtas chamada “Warbringers”, para a expansão Battle for Azeroth, trazendo o backstory e motivações das três personagens principais (Jaina, Sylvanas e Azshara).

Figura 20 - Série Warbringers



Fonte: World of Warcraft 2018

Conhecendo então os diferentes tipos de animações do universo Warcraft, que a Blizzard Entertainment apresentou ao longo de sua existência, abriu possibilidades para a definição do estilo a ser seguido na animação produzida neste projeto. Foi preciso então conhecer sobre o processo na produção de animações.

## 2.2 PROCESSO NA PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES

Não há uma regra ou única metodologia utilizada para uma produção audiovisual, estúdios diferentes utilizam metodologias distintas que melhor se adaptam para o objetivo de cada estúdio. No artigo, Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbornia nos Separe”, de Fabiano Pandolfi (Especialista em Cinema Expandido pela PUCRS), Marsal Alves Branco (Doutor em Comunicação pela Unisinos ) e Cristiano Max Pinheiro (Doutor em Comunicação pela PUCRS), pela Universidade Feevale, os autores buscam, como resultado do estudo, entender o processo de realização do filme “Até que a Sbornia nos Separe”.

O estudo dos autores foram feitos baseados nas obras de GERBASE (2012), CATMULL (2014), HAHN (2008), THOMAS (1981) e em grandes produções, como da Disney, as quais possuem equipes para cada etapa na produção dos filmes.

Os autores do artigo relatam a primeira etapa em uma produção audiovisual, que é a etapa de criação, iniciada pela ideia. A ideia deve ser simples, sólida e facilmente reconhecida pelo

público, aconselha os autores. Com a ideia definida, é feito o argumento que, segundo PANDOLFI, BRANCO e PINHEIRO(2015, p.7, apud GERBASE, 2012) o argumento, passo seguinte da definição da ideia, é um pequeno texto com começo, meio e fim, que dá ao leitor uma noção geral sobre a essência do filme.

Após o argumento feito, é criado o roteiro, que descreve todas as cenas, o que está acontecendo, quais personagens estão participando e suas respectivas falas. Os autores descrevem o roteiro como:

É o filme escrito de forma literária, com descrição dos ambientes, situações e diálogos, se houver. Cada página de roteiro equivale aproximadamente a um minuto de projeção, portanto, uma produção de noventa minutos de projeção, terá aproximadamente, um roteiro de noventa páginas. (PANDOLFI et al. 2015)

Na decupagem, é feita uma análise técnica do roteiro, descrevendo com detalhes como cada cena decorrerá e tudo que está presente nela. Segundo (PANDOLFI et al. (2015) a decupagem (ou análise técnica do roteiro) verifica cada plano do filme detalhadamente, descrevendo os objetos necessários, efeitos especiais, figurinos, etc, para, deste modo, “organizar o trabalho da produção e antecipar tudo o que deverá ser feito nas filmagens” (apud GERBASE, 2012 p.148).

Em seguida é produzido o storyboard e animatic, que serão “guias” para a produção final de cada cena.

É no storyboard que são definidos os posicionamentos dos personagens em cena (staging), os enquadramentos e ângulos de câmera, gerando uma ideia inicial do “todo” do filme. O animatic ou carretel, surge como um processo de complementação do storyboard, em que se colocam as imagens criadas para o storyboard numa sequência audiovisual a fim de testar o ritmo e a coesão da narrativa. (PANDOLFI et al. 2015)

Para produção dos cenários, primeiramente são feitos layouts, que são esboços do cenário final que será pintado por um artista, utilizando paleta de cores que melhor representam o sentimento da cena. Segundo PANDOLFI et al. (2015, p.16), é esperado que o cenário e sua paleta de cores, realce o impacto emocional da história.

Na etapa de animação é feito os movimentos e expressões dos personagens, assim como objetos, buscando representar realisticamente ou expressivamente movimentos do mundo real.

(...) É sua função ainda manter, ao mesmo tempo, o ritmo e a cadência do movimento, bem como controlar todas as leis físicas que regem o universo de sua história (questão com a qual o ator de carne e osso não precisa se preocupar, uma vez que a domina empiricamente). (PANDOLFI et al. 2015, p.17)

Por fim, os efeitos visuais são aplicados, adicionando luzes, sombras, correção de cores e partículas, além de fazer a composição final de imagens, colocando personagens e cenário interagindo na mesma cena.

A última etapa, chamada de pós-produção, se encarrega da finalização e montagem do filme.

São quatro elementos que compõe a montagem cinematográfica: A ordenação dos planos, que é a colocação dos planos brutos em

sequência, de forma a constituir significado relacionado ao aspecto narrativo do filme; a escolha do melhor plano (mais aplicável em cinema de imagem real, em que são feitas várias tomadas de um mesmo plano), que são as decisões de como mostrar cada pedaço da história, relacionadas à ênfase do filme; o ajuste da duração dos planos, esboçado no animatic, mas definido na montagem, relacionado ao ritmo do filme; e por fim, o corte, elemento fundamental da montagem e que não existe antes dela. (PANDOLFI et al. 2015, p.20)

É nesta etapa também que os designers de som criam os sons e ruídos e os compõem nas cenas.

Foram inseridos os processos descritos por PANDOLFI et. al. (2015) nas etapas "Definir" e "Desenvolver" deste projeto.

### **3 DEFINIR**

#### **3.1 IDEIA**

A ideia do autor para o curta foi a de dramatizar, em forma de animação 2d, um momento marcante na história de Warcraft, mais especificamente, um trecho da história de Arthas, personagem principal jogável na campanha dos humanos no jogo Warcraft 3: Reign of Chaos. O momento escolhido para a dramatização, chamado de "The Culling of Stratholme" (O Expurgo de Stratholme), marca a mudança do herói Arthas, quando este teve que tomar uma decisão controversa para salvar seu reino, porém, colocou-o em um caminho sombrio e trágico, onde tornou-se um fantoche de agentes do caos, trazendo ruína ao seu reino que o ele jurou proteger.

O contexto dos eventos que levaram a esse momento específico, segundo o jogo Warcraft 3:Reign of Chaos e o livro Arthas: Rise of The Lich King(GOLDEN, 2009), é que havia rumores de uma praga causando devastação no reino de Lordaeron, então o Rei Terenas Menethil II enviou seu filho, Príncipe Arthas Menethil, paladino da Ordem dos Cavaleiros da Mão de Prata, para investigar a praga, juntamente com a Dama Jaina Proudmoore, maga agente do Kirin Tor (Conselho de Feiticeiros de Dalaran) e ex relacionamento amoroso de Arthas.

Ao investigarem mais a fundo, descobrem que a praga está sendo transmitida pelos grãos que alimentam a população, distribuídos pela cidade de Andorhal, que era o principal ponto de distribuição de agricultura da região. Além disso, Arthas descobre que a praga estava transformando suas vítimas em mortos vivos, que são usados por agentes do caos para trazer destruição. Após uma batalha intensa contra necromantes e mortos vivos, agora com a ajuda de Uther Lightbringer, líder da Ordem da Mão de Prata e professor do príncipe, Arthas, movido pelo medo de perder todo seu reino, parte sem descanso, deixando seus amigos para trás, em direção a cidade de Stratholme, onde esperava chegar a tempo de salvá-los.

Porém chegando aos portões da cidade, seguido por seus amigos, Arthas percebe que os grãos já tinham sido distribuídos e era questão de tempo até todos cidadãos se transformarem em um exército de mortos vivos que traria ruína ao reino. Arthas decide então que o único jeito de salvar o reino é expurgar a cidade, matando todos antes que se transformem em mortos vivos, deixando seus amigos perplexos com a decisão absurda e cruel do príncipe.

Na figura 21 abaixo, mostra o momento do jogo Warcraft 3: Reign of Chaos quando Arthas toma a decisão de expurgar a cidade de Stratholme.

Figura 21 - Expurgo de Stratholme



Fonte: Warcraft 3: Reign of Chaos

Esta parte da história do jogo foi muito emocionante para os jogadores e ficou marcada na memória, mas ela possui inconsistências, como por exemplo, no universo de Warcraft os paladinos têm o poder de cura, cuja fonte de poder é a luz, porém, Arthas, além de ser um nobre príncipe que jurou proteger seu povo, é um paladino e o livro não explica porque ele nunca tentou curar os infectados, pois de fato ele curou Jaina momentos antes, descrito no trecho a seguir:

Ele olhou para as mãos dela, pálidas com a poeira da terra morta. O medo de repente passou por Arthas e ele agarrou suas mãos. Fechando os olhos, ele murmurou uma oração. Uma luz quente o encheu, espalhando-se de sua mão para a dela. Jaina olhou para ele, confusa, então para baixo viu suas próprias mãos agarradas às dele enluvadas. Seus olhos se arregalaram de horror com o que ela só agora percebeu que poderia ter escapado por pouco. “Obrigada,” ela sussurrou. Ele deu a ela um sorriso trêmulo, então gritou para seus homens, “Luvas! Todos homens aqui! Usem luvas nesta área! Sem exceções!”  
(GOLDEN, Christie. Arthas: Rise of The Lich King. 2009. Tradução livre)

A ideia então foi fazer pequenas alterações na história que apenas tornam a animação mais coerente e emocionante, sem que prejudique a fidelidade com a história original. A animação focou em criar um momento antes do expurgo, quando Arthas descobre que a cidade está condenada e Mal'Ganis mostra uma visão do passado e futuro do príncipe, deixando claro para o espectador quais são os medos e motivações de Arthas, criando também uma justificativa mais convincente para as decisões do protagonista.

### 3.2 ARGUMENTO

O Príncipe Arthas Menethil parte para a cidade de Stratholme com urgência para tentar impedir a praga que transforma as pessoas em mortos vivos. Ao chegar na cidade, aparentemente saudável, percebe um carregamento com caixas dos grãos infectados com a praga, e descobre que já é tarde demais. O Dread Lord Mal'Ganis infringe uma visão na mente do príncipe, onde

Arthas vê um momento terrível de seu passado e uma visão amedrontadora do futuro. O Príncipe se vê desamparado, sem saber o que fazer.

### 3.3 ROTEIRO

Com a ideia definida e o argumento pronto, foi criado o roteiro, que é composto de 19 cenas:

#### Cena 1

Arthas cavalga velozmente por uma estrada que corta um bosque e termina nas muralhas da cidade de Stratholme. As muralhas se erguem entre as árvores, com grandes torres de pedras, e a frente uma grande estátua do rei Terenas Menethil II. Os banners azuis da cidade balançam com o vento, exaltando o esplendor do símbolo dourado do reino de Lordaeron.

#### Cena 2

Arthas cruza a ponte, que atravessa um rio que corre a frente da cidade, em poucas passadas velozes de cavalo.

#### Cena 3

Arthas passa em frente a estátua em direção aos portões da cidade. As bandeiras e banners tremulam com o vento.

#### Cena 4

Dentro dos portões da cidade, Arthas diminui o ritmo da cavalgada e passa com cuidado entre as pessoas que ali trafegam. Algumas pessoas sussurram ao percebê-lo passar "É o príncipe!"

#### Cena 5

A pé, Arthas caminha vigorosamente cidade adentro, pelos corredores da muralha, segurando seu martelo com a mão esquerda. Algumas pessoas o saúdam ao vê-lo passar "Meu príncipe" e um guarda diz "Vossa Alteza".

#### Cena 6

Arthas chega ao fim do corredor, onde há uma praça, e pára com olhar sério, assimilando a situação.

#### Cena 7

Uma visão panorâmica da praça da cidade e a multidão que ali se encontra.

#### Cena 8

Um guarda (Guarda 1) da cidade se aproxima de Arthas para saudá-lo: "Vossa alteza, que honra tê-lo em nossa cidade. Se me permite perguntar...o que o trás aqui em Stratholme?...não...não esperávamos sua chegada" Arthas responde e tom amigável: "O príncipe não pode visitar as

cidades de seu reino?”. O Guarda 1 sem jeito responde: “Claro alteza, desculp...”. Arthas com um sorriso no rosto ao perceber que a cidade aparenta estar em ordem responde: “Não se preocupe, o Rei está preocupado com a segurança do reino e vim garantir que está tudo em ordem pessoalmente.”

#### Cena 9

O Guarda 1 começa a passar um relatório ao príncipe: “Segurança? Não tivemos grandes problemas recentemente, brigas em tavernas, pequenos roubos, avistamos alguns orcs ao sul, ...”. Arthas começa a se distanciar da conversa quando nota algo familiar no centro da praça. Caixas sendo empilhadas, caixas de grãos com o selo de Andorhal e sua expressão fica séria.

#### Cena 10

Arthas se dirige ao guarda que empilha as caixas (Guarda 2) e o segura pela armadura peitoral, dizendo em tom agressivo: "Essas caixas! Quem as entregou?!" . O Guarda 2 assustado e gaguejando responde: “Andorhal...eu...essas caixas são...são sobras...”. Arthas responde: “Sobras?”, e o Guarda 2 continua: “Um grande carregamento de Andorhal chegou ontem pela manhã, todos na cidade receberam. Tivemos grandes banquetes.” Os olhos de Arthas se arregalam e sua pele fica pálida. Nesse momento, Arthas percebeu que chegou tarde demais.

#### Cena 11

Arthas, pálido e tremendo, como se tivesse com muito frio, abre lentamente uma das caixas. Ao abrir e ver uma luz verde emanando dos grãos tudo fica escuro ao seu redor, como se tudo tivesse sumido e ele estivesse em um grande vazio escuro. Então escuta uma gargalhada de uma voz grave dizendo: “Você falhou, pequeno príncipe”. Arthas furioso percebe com quem está lidando: “Mal’Ganis! Você que causou tudo isso? Apareça covarde!”. Mal’Ganis: “O crédito não é somente meu! Todas as peças estão em seus lugares e não há nada que você possa fazer!”

#### Cena 12

Na escuridão o príncipe sente uma briza gelada e neve tocando seu rosto, um cavalo branco passa rapidamente por Arthas e ele acha tudo muito familiar. Então percebe que já viveu esse momento e aquele cavalo era Invencível na fatídica tarde de sua juventude. Arthas sussurra: “não....”

#### Cena 13

Arthas corre para tentar impedir que o cavalo pule de um barranco no meio da nevasca: “ESPERE!” mas não consegue. Ele então escuta um grito assustador vindo da escuridão de um animal sofrendo. O grito do animal parece ter enfiado uma adaga em seu peito.

#### Cena 14

Arthas escuta gritos de socorro de uma criança entre os choros de um animal sofrendo. Ele se vira e vê, em meio a nevasca na escuridão, um garoto loiro chorando sobre o cavalo ensanguentado e patas quebradas. Arthas se aproxima e vê com muita dor o momento mais triste de sua vida repetindo em sua frente. O jovem garoto fala soluçando: “Me ajude”

#### Cena 15

Arthas se ajoelha de frente para o garoto e coloca as mãos delicadamente sobre o pescoço do cavalo. O garoto implora, olhando diretamente em seus olhos: “Por favor...ajude-o!”. Arthas cabisbaixo diz: “Se lá atrás eu fosse um paladino, talvez eu pudesse tê-lo salvo.”

#### Cena 16

Arthas olha para o garoto, segurando uma espada, que diz: “Eu sei o que deve ser feito...mas eu não sei se tenho forças para fazer.”. Arthas em silêncio coloca as mãos sobre as do garoto, que seguram a espada, e lentamente as guiam empurrando a espada no coração do animal sofrendo. O animal fica imóvel e em silêncio. Lágrimas correm pelo rosto de Arthas.

#### Cena 17

Arthas se levanta e diz, se dirigindo a Mal’Ganis: Desta vez será diferente, demônio! Eu sou um paladino e farei de tudo para salvar O MEU REINO!”. Mal’Ganis retruca: “Seu reino? Você apenas será rei...DOS CONDENADOS!”. Arthas vê ao seu redor um exército de mortos vivos sobre as ruínas da Cidade Capital de Lordaeron, e aos seus pés, nos salões do rei, uma pilha de ossos e sobre ela, os corpos de seu pai, Jaina, Uther e Calia. Seus olhos se abrem em terror, e seu corpo é tomado pelo medo.

#### Cena 18

Arthas então acorda, como se fosse um sonho, e percebe que ainda está em Stratholme, de frente às caixas de grãos, e ao seu redor os guardas e cidadãos da cidade. O Guarda 1 diz: “Está tudo bem, meu príncipe?”. O Guarda 2, com a mão na barriga e uma expressão de que está passando mal diz: “Oof, eu não devia ter comido tanto pão”

#### Cena 19

Arthas, desnorteadado, sai da cidade sem dizer nada.

Com o roteiro pronto, foi então feita uma análise técnica detalhada do roteiro, descrevendo exatamente como as cenas ocorrem.

### **3.4 DECUPAGEM**

As 6 primeiras cenas do curta animado compõem a introdução, que possui função de ambientação, definindo onde se passa os eventos que estão para ocorrer, esclarecendo com detalhes ao espectador as características do local, como a geografia, o clima, as estruturas da cidade e as relações dos habitantes com o protagonista.

A representação fiel da cidade de Stratholme é de grande importância para o storytelling, pois de fato, como está no título “Arthas e o Expurgo de Stratholme”, a animação trata da relação do protagonista, suas ações, e o trágico destino da cidade. E de certa forma a cidade assume papel de personagem.

Além disso, desperta os sentimentos de nostalgia e familiaridade nos espectadores que já conhecem a história, pois já estiveram neste mesmo lugar nos jogos Warcraft 3 e World of Warcraft : Wrath of the Lich King e reconhecem as características que estão sendo apresentadas com fidelidade aos jogos.

Figura 22 - Fachada de Stratholme 2008



Fonte: World of Warcraft: Wrath of the Lich King. 2008

A cidade de Stratholme se apresenta de formas diferentes nos jogos World of Warcraft e Warcraft 3: Reforged, mas mantendo alguns elementos característicos, como as torres na fachada.

Figura 23 - Fachada de Stratholme 2020



Fonte: Warcraft III: Reforged. 2020

A introdução também estabelece a sensação de urgência e seriedade da situação, com o protagonista cavalgando vigorosamente em direção à cidade, sem tempo a perder, com a esperança de ter chegado a tempo de salvar a todos.

Tendo isto em mente, foi feita a decupagem das 6 primeiras cenas:

#### CENA 1

A cena 1 se divide em 2 partes, sendo a primeira parte um plano médio com ângulo zenital.

O plano médio foi escolhido pois limita o que é visto na cena, algo mais fechado, mas consegue mostrar elementos essenciais, como um caminho de terra, que indica que algo ou alguém entrará na cena e também árvores de um bosque/floresta, passando a sensação de

tranquilidade (calma antes da tempestade). O ângulo zenital posicionado entre os galhos e folhagem das árvores propõe suspense à cena e desperta curiosidade no espectador (algo está prestes a acontecer neste caminho de terra). Além disso, este ângulo causa certo desconforto, pois é um ângulo não natural para uma pessoa comum (estar em lugares altos e olhando para baixo, vertigem) despertando inquietação (algo não está certo, e de fato não está, representando também a inquietação presente na cabeça do protagonista).

Figura 24 - Decupagem cena 1



Fonte: Autor

Os galhos de árvores apontam para um ponto específico no cenário, guiando o olhar do espectador. Assim que o personagem passa em alta velocidade, a câmera dá um movimento de tilt para cima, revelando onde o personagem está se dirigindo, a cidade de Stratholme.

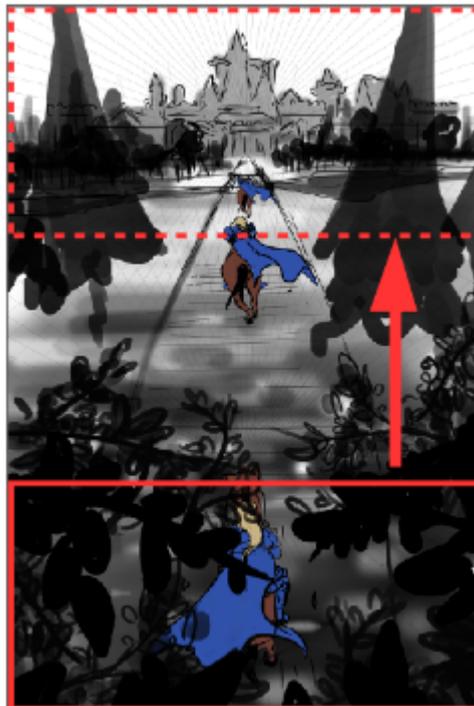
A segunda parte da cena 1 é um plano geral com ângulo aberto, apresentando vários elementos que compõem a cidade e seus arredores (há uma muralha, bandeiras, floresta de pinheiros, campo de grama, rio, ponte).

A cidade ao fundo possui banners e bandeiras da cor azul, mesmas cores das vestimentas de Arthas, com o brasão do reino de Lordaeron (reino do príncipe Arthas), deixando uma relação clara entre a cidade e o protagonista (a cidade pertence ao reino).

A vegetação, na maioria pinheiros, indica que a cidade se localiza em uma região mais ao norte, ou de altitude elevada (região montanhosa), seguindo a localização do próprio mapa do jogo. Além disso, as folhas caindo, e de cor amarelada, indicam mudança, tanto da estação do ano quanto do protagonista. O sol está a meia altura a oeste, indicando que está se passando no período da tarde e o sol está se pondo (a luz deixando o herói).

Vale notar, que para simular o movimento de câmera tilt para cima em um cenário 2D, foi feito um cenário de proporção mais vertical com 2 perspectivas diferentes (para o ângulo Zenital no plano médio e o ângulo aberto no plano geral).

Figura 25 - Movimento de câmera cena 1



Fonte: Autor

## CENA 2

A cena 2 consiste de um plano detalhe com ângulo lateral, com a câmera fazendo um movimento de travel, da direita para esquerda. Esta cena e as cenas seguintes servem para o espectador acompanhar o caminho que o personagem está fazendo, e ver em detalhe os principais elementos que compõem o cenário, a fim de reforçar na memória do espectador como é o ambiente onde a história está desenrolando.

Figura 26 - Decupagem cena 2

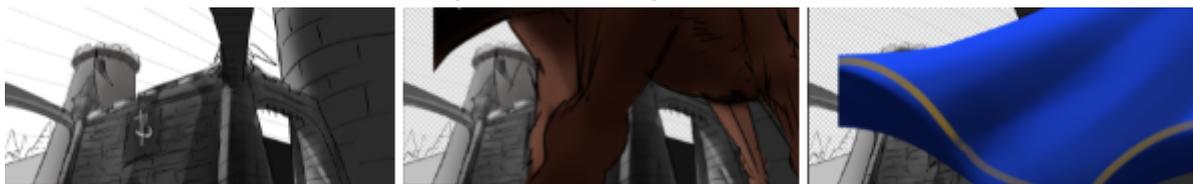


Fonte: Autor

## CENA 3

Consiste em um plano detalhe contra-plongée, 3/4. Este enquadramento mostra a grandiosidade dos muros de Stratholme e mostra como é a entrada da cidade. Apresenta movimento de câmera pan, da esquerda para a direita para não ficar monótono, devido ao movimento de câmera da cena anterior e acompanhar o personagem.

Figura 27 - Decupagem cena 3



Fonte: Autor

#### CENA 4

A cena 4 coloca o observador em cima da muralha, em um plano geral, com ângulo plongée, trazendo mais intimidade do espectador com os personagens da cena. A cena 4 e 5 servem para esclarecer a relação que os habitantes de Stratholme têm com o protagonista, mostrando o afeto, admiração/adoração e respeito pelo príncipe, uma vez que estes olham para o mesmo enquanto se desloca pelas ruas. Possui movimento pedestal (crane) de cima para baixo, agindo como uma transição para a cena seguinte.

Figura 28 - Decupagem Cena 4



Fonte: Autor

#### CENA 5

A cena 5 consiste de um plano detalhe no andar do príncipe na altura de suas pernas, que se deslocam lateralmente, onde a câmera realiza um travelling (dolly), da direita para esquerda, acompanhando o protagonista caminhando com vigor segurando sua arma, no meio das pessoas. Esta cena mostra que os habitantes estão surpresos de ver o príncipe ali e também mostra que eles não estão cientes da grave situação que se encontram.

Figura 29 - Decupagem Cena 5



Fonte: Autor

#### CENA 6

A cena 6 fecha a introdução, revelando por inteiro o protagonista. Mostrando seus traços, armadura, arma, sua expressão determinada e pose heróica. A cena começa com um plano detalhe dos pés do personagem e então a câmera realiza um traveling, de cima para baixo,

terminando em um primeiro plano, que mostra seu olhar sério, sua preocupação (ele precisa se certificar que tudo está bem).

Figura 30 - Decupagem Cena 6

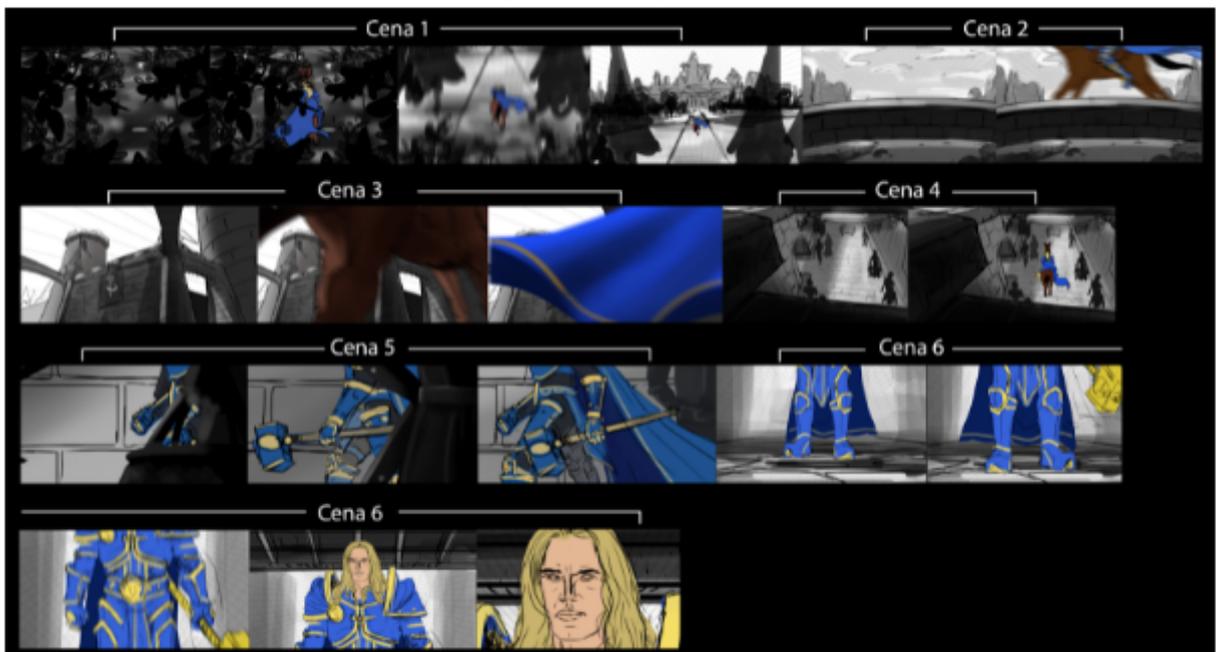


Fonte: Autor

### 3.5 STORYBOARD E ANIMATIC

Com as decisões tomadas de como cada cena decorrerá, o storyboard foi montado, mostrando os quadros principais que melhor definem cada cena e com layout planejado dos cenários.

Figura 31 - Storyboard



Fonte: Autor

Tendo o storyboard, foi escolhida a trilha sonora, uma música tema de Warcraft III, chamada “A Call to Arms” (Um Chamado Para Armas) criada por Glenn Stafford e Jason Hayes. Segundo a Wowpedia (disponível em <[https://wowpedia.fandom.com/wiki/A\\_Call\\_to\\_Arms](https://wowpedia.fandom.com/wiki/A_Call_to_Arms)>), a letra da música é composta por palavras misturadas em latim, sem formar frases coerentes, mas conseguem passar o sentimento de uma narrativa.

Assim, o tempo de cada cena foi estabelecido no animatic, seguindo o ritmo e variações de sons da música. Foi feita também a movimentação de câmera.

## 4. DESENVOLVER

### 4.1 CENÁRIOS

Para a construção dos cenários, foram feitos painéis visuais com referências dos ambientes encontrados no jogo, a fim de capturar os detalhes das estruturas arquitetônicas e da geografia. E painéis com quadros das animações 2d da Blizzard Entertainment, para servirem de guias de estilo. Os cenários foram construídos para serem exibidos na proporção cinematográfica 2.39:1 em 4K, que se refere a uma resolução de 3840 pixels de largura por 1607 pixels de altura.

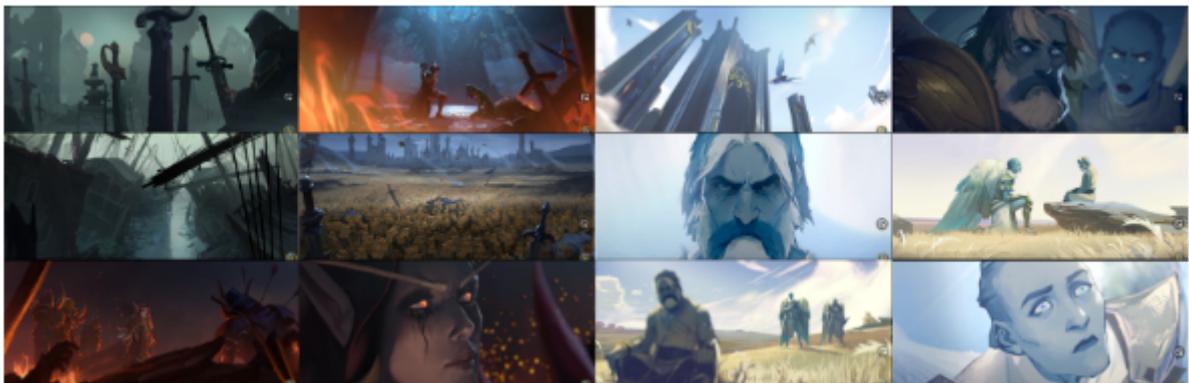
Figura 32 - Painel visual de referências



Fonte: Autor

As imagens do painel visual de estilo foram retiradas das séries animadas Warbringers (2018) e Afterlives (2020) das expansões de World of Warcraft.

Figura 33 - Painel visual de estilo



Fonte: Autor

As seis primeiras cenas possuem cores vívidas e alto contraste. Os azuis e verdes representam a esperança de poder salvar os cidadãos e a inocência das pessoas da cidade, que não sabem do mal que está presente. A luz intensa e brilhante do sol remontam a afinidade que o Príncipe tem com a luz como paladino e o alto contraste trás intensidade e tensão para as cenas.

Figura 34 - Cenário cena 1 parte 1



Fonte: Autor

A cena 2 mostra a beleza da cidade de Stratholme, com seus banners tremulando ao vento.

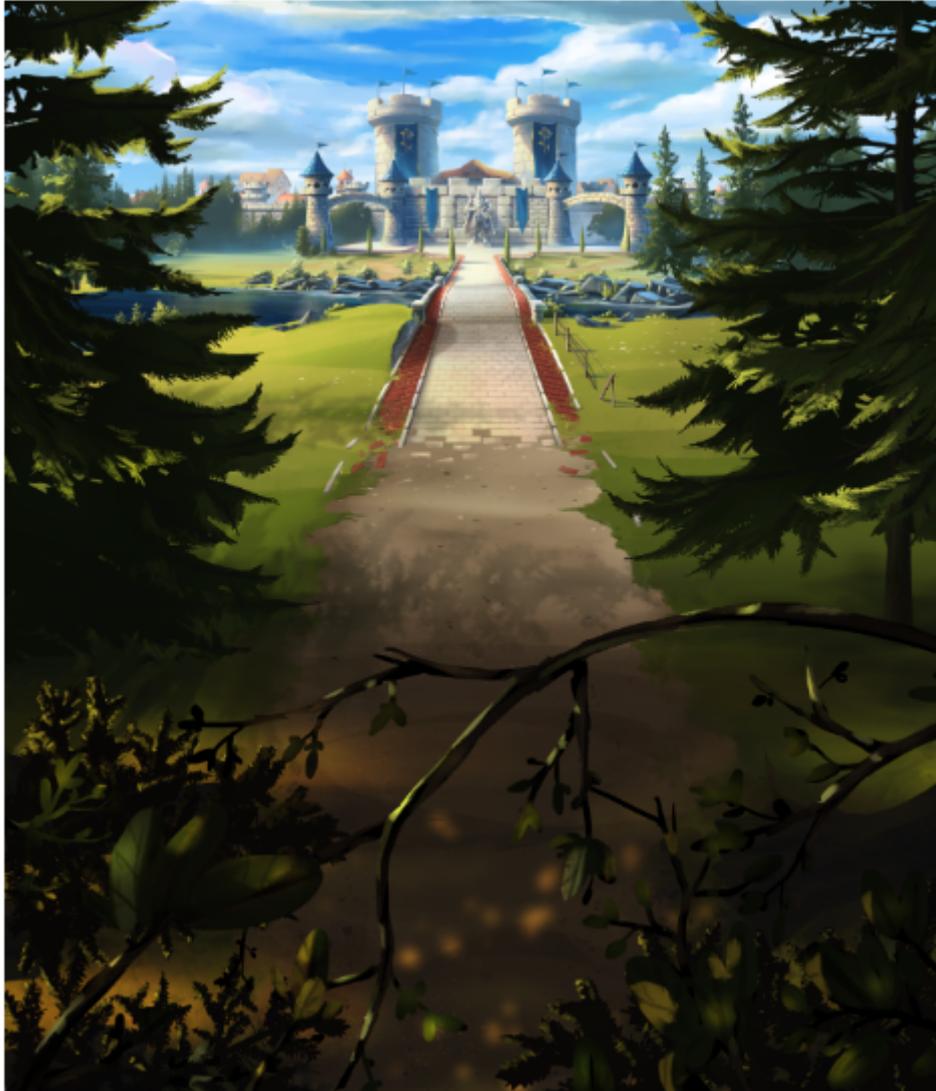
Figura 35 - Cenário cena 1 parte 2



Fonte: Autor

Para a cena 1, por ter movimento de câmera tilt, foi necessário fazê-la em uma proporção mais vertical, como descrito na decupagem.

Figura 36 - Cenário cena 1 por inteiro



Fonte: Autor

O cenário da cena 2 ajuda o espectador a se localizar no ambiente e estabelecer em sua memória elementos característicos da região, como a ponte na entrada da cidade. A ponte também apresenta o brasão do reino de Lordaeron, para reforçar a relação da cidade com o reino do Príncipe Arthas.

Figura 37 - Cenário cena 2



Fonte: Autor

O cenário da cena 3 mostra com detalhes a grandiosidade das muralhas de Stratholme e a imponência da estátua do Rei Terenas Menethil II, estabelecendo a relação pai e filho e a responsabilidade do filho para com o reino. Além disso, deixa claro ao espectador como é a configuração da entrada da cidade.

Figura 38 - Cenário cena 3



Fonte: Autor

O cenário da cena 4 mostra o corredor de entrada para a cidade e uma parte da muralha, mostrando a visão que um guarda teria no topo do muro para o corredor, mostrando o potencial de defesa de Stratholme.

Figura 39 - Cenário Cena 4



Fonte: Autor

O cenário da cena 5 apenas mostra as paredes do corredor descrito na cena anterior. O foco desta cena é o personagem e o cenário complementa a narrativa, deixando claro que o protagonista está andando pelo corredor. A sombra projetada dentro do corredor, deixando tudo mais escuro, trás tensão à cena.

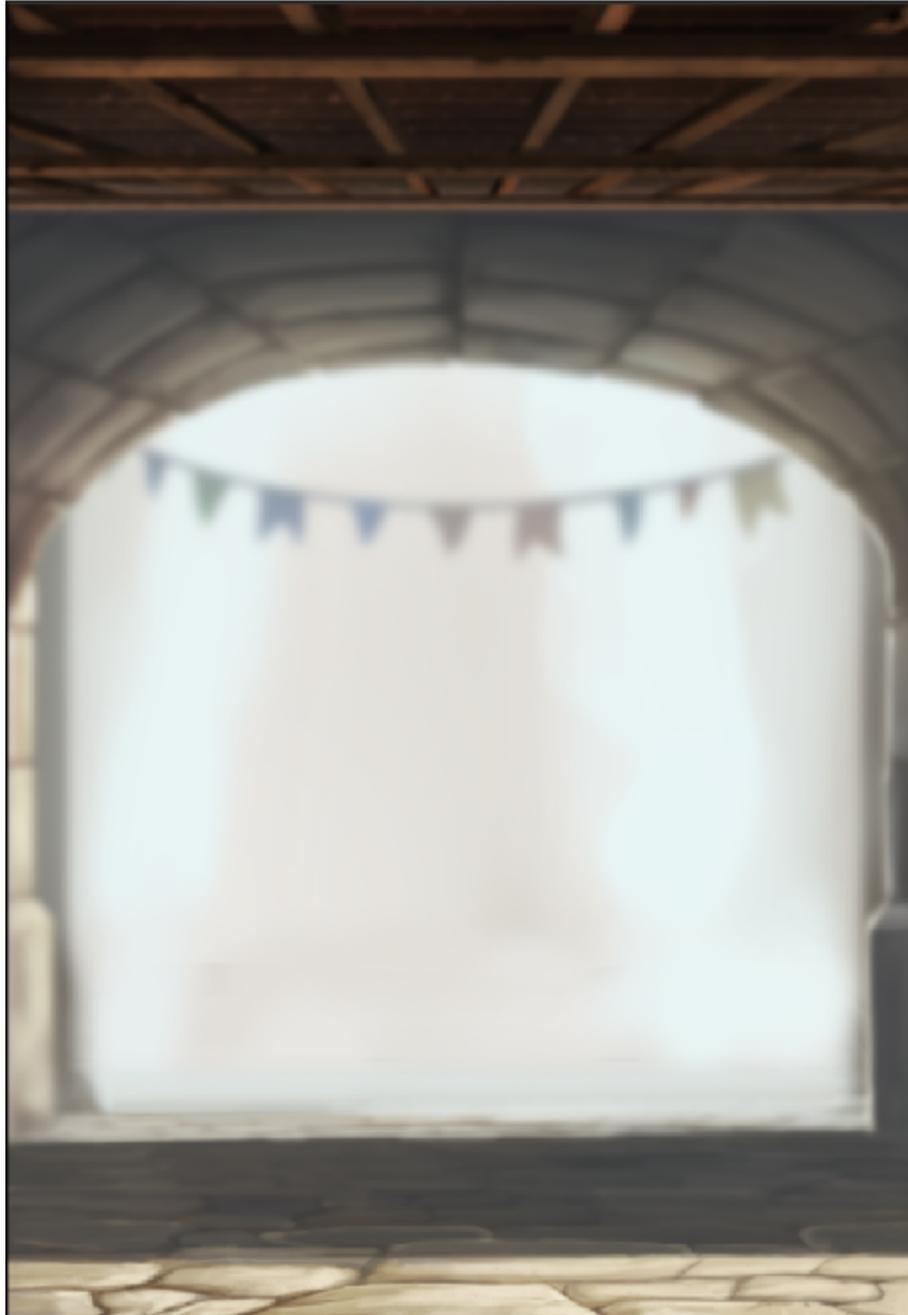
Figura 40 - Cenário cena 5



Fonte: Autor

Na cena 6, o cenário mostra o corredor por outra perspectiva, apresentando o caminho andado pelo protagonista nas cenas anteriores.

Figura 41 - Cenário cena 6 (EM PRODUÇÃO)



Fonte: Autor

Os cenários das 6 primeiras cenas são detalhados, para estabelecer com o espectador um sentimento de que a cidade é real ou que é crível de ser real.

#### **4.2 PERSONAGEM**

A aparência do personagem Arthas foi construída baseada nas diferentes versões que existem dele nos vários jogos da franquia (Cinemáticas de Warcraft III, Warcraft III: Reforged, World of Warcraft e modelos 3D em jogo). Apesar de ter variações, algumas características se mantêm, como armadura metálica com detalhes em dourado, uma longa capa azul com detalhes em dourado, cabelos loiros e longos, figura de leão no cinturão e olhos verdes. Além disso, ele é alto

e forte, com postura de um nobre cavaleiro. Há versões dele com olhos azuis, mas a versão original possui olhos verdes e assim é descrito no livro Arthas: Rise of The Lich King.

Figura 42 - Painel visual do personagem Arthas



Fonte: Autor

O personagem foi construído observando os principais elementos que as referências possuem. O rosto do personagem foi feito com a intenção de ser belo, forte, utilizando traços como, queixo largo, lábios carnudos e olhos verdes penetrantes.

Mas o principal elemento que se destaca no personagem é sua armadura com detalhes dourados e capa azul, além de seu cabelo dourado. A armadura seguiu fielmente a representação de Arthas no jogo Hearthstone. A forma de sua armadura se mantém quando o príncipe se torna o vilão Lich King, mas com ornamentos macabros, como caveiras e espetos, e é possível vê-la com detalhes na cinemática da expansão Wrath of the Lich King (2008).

Figura 43 - Personagem Arthas



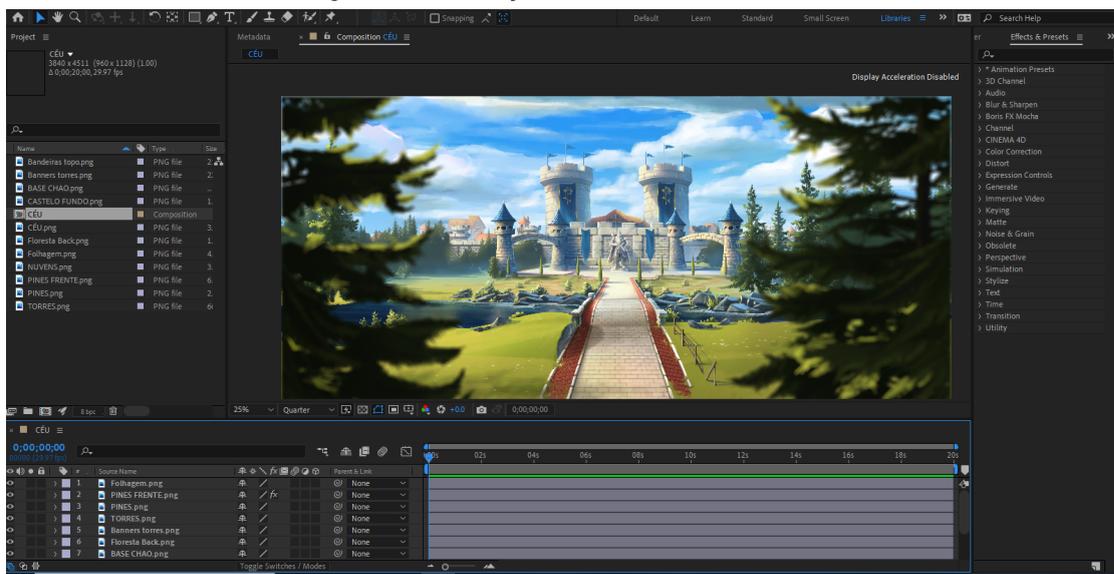
Fonte: Autor

Sua postura, armadura com detalhes dourados e capa azul representam a grandiosidade e nobreza de Arthas.

### 4.3 ANIMAÇÃO

As animações foram feitas utilizando o programa Adobe After Effects e consistiram em separar elementos dos cenários e personagens em camadas, como árvores, construções, bandeiras, roupas e cabelos. Desta forma, foi possível animar cada elemento independentemente, dando naturalidade e fluidez às cenas.

Figura 44 - Animação em Adobe After Effects



Fonte: Autor

As animações são sutis, mas, em conjunto com as poses e mudanças de posição dos personagens em cena, dão dinamismo e fluidez às cenas.

#### 4.4 EFEITOS ESPECIAIS

Para os efeitos especiais, foi utilizado o Adobe After Effects, que consistiram em adicionar efeitos de iluminação, partículas e mudanças de foco e desfoque, simulando movimento de elementos e câmera, utilizando Adobe After Effects, dando mais realismo e dinamismo à animação.

Figura 45 - Efeitos Especiais de luz e desfoque



Fonte: Autor

Também foram incluídos os efeitos sonoros como vento, folhas de árvores, água do rio, passos, bandeiras, capa e armadura se mexendo.

#### 4.5 PÓS-PRODUÇÃO

Na pós-produção, utilizando Adobe After Effects, as cenas foram postas em sequência com a devida trilha sonora e além disso, foram adicionados os letreiros de abertura e créditos ao final. Após concluída, a composição é renderizada e exportada em diferentes formatos, dependendo da finalidade, pronta para divulgação.

Figura 46 - Pós-produção



Fonte: Autor

A animação foi renderizada na proporção de tela 2.39:1, para proporcionar uma experiência cinematográfica.

## 5. ENTREGAR

Michael Vicente, Artista Sênior - Blizzard Entertainment, na entrevista com Blender Guru (disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=dY-Ts69F4Xo&t=1956s&ab\\_channel=BlenderGuruBlenderGuru](https://www.youtube.com/watch?v=dY-Ts69F4Xo&t=1956s&ab_channel=BlenderGuruBlenderGuru)>), comenta que conseguiu o emprego na Blizzard Entertainment pois a empresa se interessou em seu portfólio disponível em plataformas online, como Artstation. Michael Vicente também fala da importância de expor o portfólio em diversas plataformas.

Tendo isto em mente, a fase de entrega trata do planejamento da divulgação da animação criada neste projeto. Utilizando-se da popularidade do universo Warcraft nas mídias digitais, a animação busca adquirir exposição para o autor.

Primeiramente a animação e o processo são expostos no portfólio em plataformas digitais mais populares voltadas para arte e design, como Artstation, com 23 milhões de visitas mensais (fonte: <https://www.similarweb.com/website/artstation.com/>), Deviantart, com 109 milhões de visitas mensais (fonte: <https://www.similarweb.com/website/deviantart.com/>) e Behance, com 37 milhões de visitas mensais (fonte: <https://www.similarweb.com/website/behance.net/>).

Então a animação é publicada no youtube e divulgada, com os links para os portfólios, em redes sociais onde a comunidade de Warcraft se mostra mais presente, como Reddit, onde o subreddit “r/wow” possui 2.1 milhões de membros, Tumblr, Twitter e Instagram utilizando as hashtags (#) relacionadas.

Também, espera-se que a animação, através dos seguidores, que frequentam as redes sociais mencionadas, dos criadores de conteúdo e streamers, consiga alcançá-los e então seja exibida em vídeo no youtube ou em transmissão ao vivo na twitch, com a reação dos criadores de conteúdo ou streamers.

Desta forma, é esperado alcançar o status de “trending” nas plataformas onde portfólio está exposto, o que garante visibilidade, pois aparece nas primeiras páginas, onde há mais exposição.

A animação e animatic estão disponíveis no link:

<<https://drive.google.com/drive/folders/1xC0mCboh5DvJIHNwr9D7ubjrAyl2NxDM?usp=sharing>>

O portfólio está exposto no link: <<https://www.artstation.com/lucasalvaroo>>

## 6 CONCLUSÃO

Este projeto relatou o desenvolvimento de um curta animado 2D de 1 minuto e 50 segundos (incluindo os letreiros na abertura da animação) de uma história adaptada de Warcraft, de forma livre com a empresa detentora dos direitos autorais da obra - Blizzard Entertainment, com intuito de publicá-la como uma animação fanmade e, através da popularidade deste universo e sua comunidade na internet, buscar adquirir exposição para o autor, que se interessa em trabalhar nesta área de jogos e animação, como designer de cenários/cenarista conceitual, e assim alcançar grandes estúdios desta indústria.

O crescente mercado de jogos digitais mostra-se ser uma área de absorção de novos artistas e designers. Segundo uma pesquisa feita pelo site Newzoo, disponível em <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>> É o maior na área do entretenimento, arrecadando aproximadamente 3 vezes mais que os filmes de Hollywood em 2018 (US\$134 milhões comparados aos US\$41.6 milhões).

O projeto foi desenvolvido utilizando a metodologia do Duplo Diamante, que consiste de 4 fases: descobrir, definir, desenvolver e entregar. Na fase descobrir, foi feita uma pesquisa sobre a evolução das animações envolvendo o universo de Warcraft, desde as primeiras animações com poucos pixels de 1994, até as animações computadorizadas fotorrealistas dos tempos atuais. Analisando essas animações e entrevistas dos desenvolvedores, foi possível identificar fatores ou elementos que contribuíram para construir narrativas melhores e, de fato, tiveram papel importante nas tomadas de decisões durante o desenvolvimento deste projeto.

Na fase definir foi definida a ideia da animação, criado o roteiro, feita a decupagem e então construído storyboard e animatic, que servem de guias para a fase “desenvolver”. Na fase “desenvolver” foram construídos os cenários e personagem, feita a animação e pós-produção. Por fim, na fase “entregar”, foi estabelecida a estratégia de divulgação da animação para conseguir a exposição para o autor almejada. A estratégia consiste em utilizar-se da popularidade de Warcraft e a presença da Comunidade online nas mídias sociais, para que a animação alcance criadores de conteúdo e streamers, que por sua vez podem dar mais exposição ao projeto e assim fazer com que o portfólio consiga visualizações e likes suficientes para alcançar o status “trending” nas plataformas do portfólio, possivelmente alcançando o interesse de estúdios na indústria de videogames.

Seguindo as etapas no processo de produção de animações utilizadas por grandes estúdios, foi desenvolvida uma animação composta por 6 cenas, que representam a introdução do curta planejado, com um roteiro de 19 cenas, animadas com um estilo baseado nas animações de prelúdio das expansões do jogo World of Warcraft.

Produzir uma animação sozinho foi um grande desafio, pois foi preciso aprender e executar com perspicácia cada etapa da produção, apesar de não ser especializado ou ter experiência em determinadas etapas do processo, para conseguir um resultado satisfatório que possa impressionar os fãs. Além disso, o estilo detalhista e fazer o trabalho de uma equipe inteira sozinho, causou uma pressão para conseguir cumprir o cronograma previsto.

Apesar das dificuldades, a necessidade de aprender novas técnicas e ferramentas contribuiu para o crescimento profissional e pessoal do autor. O aprendizado adquirido com este projeto, de fato, abriu novas possibilidades para exercer atividades como designer e artista.

A animação desenvolvida neste projeto terá continuidade, a fim de completar as 19 cenas planejadas, como visto no roteiro e assim executar a estratégia definida para conquistar o objetivo almejado.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GOLDEN, Christie. *World of Warcraft: Arthas: Rise of the Lich King*. 1230 Avenue of the Americas: Pocket Star Books, 2009.

BROOKS, Robert; BURNS, Matt; METZEN, Chris. *World of Warcraft: Crônica*, volume 1. 1ªed. Leya, 2016.

Warcraft Timeline. *World of Warcraft*, 2021. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/timeline>>. Acesso em: 1 set 2020.

A Study of the Design Process. Design Council, 2007. Disponível em: <[https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons\\_Design\\_Council%20\(2\).pdf](https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_Design_Council%20(2).pdf)>. Acesso em: 1 set 2020.

Classificação Indicativa: Guia Prático, 3ª Edição. Justiça, 2018. Disponível em <<https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico>>. Acesso em: 1 set. 2020.

MACHADO, Arlindo. Novos territórios do documentário. *Doc On-Line: Revista Digital de Cinema Documentário*. ECA/USP, 2011. Disponível em: <<http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002444475.pdf>>. Acesso em: 1 nov 2020.

“Make Love Not Warcraft”. Machinima, 2006. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20070622114431/http://www.machinima.com/article.php?article=459>>. Acesso em: 1 nov 2020.

WIJIMAN, Tom. Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018. Newzoo, 2018. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>>. Acesso em 1 mar 2021.

PANDOFIL, Fabiano; BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max. Estudo do processo de realização da produção de animação em longa-metragem do filme “Até que a Sbornia nos Separe”. Feevale, 2015. Disponível em: <<https://www.feevale.br/Comum/midias/cef39e02-0c4a-42a8-805e-cc8ea7271a0a/Estudo%20do%20processo%20de%20realiza%C3%A7%C3%A3o%20da%20produ%C3%A7%C3%A3o%20de%20anima%C3%A7%C3%A3o%20em%20longa-metragem%20do%20filme%20-At%C3%A9%20que%20a%20Sb%C3%B3rnia%20nos%20Separe-.pdf>>. Acesso em: 1 mar 2021.

1 Vídeo (2 min e 7 seg). Walt Disney Introduces the Multiplane Camera. Publicado pelo canal Disney Family, 2011. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=kN-eCBAOW60&ab\\_channel=DisneyFamily](https://www.youtube.com/watch?v=kN-eCBAOW60&ab_channel=DisneyFamily)>. Acesso em: 1 mar 2021.

1 Vídeo (4 min e 52 seg). *World of Warcraft: Warlords of Draenor Cinematic*. Publicado pelo canal World of Warcraft, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TLzhlsEFcVQ&t=10s>>. Acesso em: 1 ago 2020.

1 Vídeo (4 min e 32 seg). The Wrathgate. Publicado pelo canal World of Warcraft, 2011. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ch4rc5W4dKY>>. Acesso em: 1 set 2020.

1 Vídeo (3 min e 54 seg). Fall of the Lich King Ending. 2011. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=qAlrj\\_Vqdfc&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=qAlrj_Vqdfc&t=3s)>. Acesso em 1 set 2020

1 Vídeo (2 min e 46 seg). [Spoiler] An Unexpected Reunion. 2019. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=2wREeahXw1Q&ab\\_channel=WorldofWarcraft](https://www.youtube.com/watch?v=2wREeahXw1Q&ab_channel=WorldofWarcraft)>. Acesso em: 1 set 2020.

1 Vídeo (4 min e 18 seg). The burdens of Shaohao - Part 1: Doubt. 2013. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=afpRzcAAZVM&ab\\_channel=WorldofWarcraft](https://www.youtube.com/watch?v=afpRzcAAZVM&ab_channel=WorldofWarcraft)>. Acesso em: 1 fev 2021.

1 Vídeo (4 min e 45 seg). Warbringers: Jaina. 2018. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Fo7XPvwRgG8&ab\\_channel=WorldofWarcraft](https://www.youtube.com/watch?v=Fo7XPvwRgG8&ab_channel=WorldofWarcraft)>. Acesso em: 1 fev 2021.

1 Vídeo (7 min e 15 seg). Warbringers: Azshara. 2018. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=hndyTy3uiZM&t=98s&ab\\_channel=WorldofWarcraft](https://www.youtube.com/watch?v=hndyTy3uiZM&t=98s&ab_channel=WorldofWarcraft)>. Acesso em: 1 fev 2021.

1 Vídeo (3 min e 59 seg). Warbringers: Sylvanas. 2018. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=TVp7yLfnrE&t=137s&ab\\_channel=WorldofWarcraft](https://www.youtube.com/watch?v=TVp7yLfnrE&t=137s&ab_channel=WorldofWarcraft)>. Acesso em: 1 fev 2021.

“A Call to Arms”. Wowpedia, 2019. Disponível em: <[https://wowpedia.fandom.com/wiki/A\\_Call\\_to\\_Arms](https://wowpedia.fandom.com/wiki/A_Call_to_Arms)>. Acesso em: 1 abr 2021.

Behance.net Traffic. Similarweb, 2021. Disponível em: <<https://www.similarweb.com/website/behance.net/>>. Acesso em: 17 mai 2020.

Deviantart.com Traffic. Similarweb, 2021. Disponível em: <<https://www.similarweb.com/website/deviantart.com/>>. Acesso em: 17 mai 2020.

Artstation.com Traffic. Similarweb, 2021. Disponível em: <<https://www.similarweb.com/website/artstation.com/>>. Acesso em: 17 mai 2020.

PRICE, Andrew. 1 Vídeo (88 min e 32 seg). How to get a job at blizzard, with Michael Vicente. Publicado pelo canal Blender Guru, 2018. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=dY-Ts69F4Xo&t=1956s&ab\\_channel=BlenderGuru](https://www.youtube.com/watch?v=dY-Ts69F4Xo&t=1956s&ab_channel=BlenderGuru)>. Acesso em: 1 ago 2020.