



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA**  
Câmpus de Bauru



**FACULDADE DE ARQUITETURA,  
ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN**

**Lucas Eduardo Correa da Silva**

**A Utilização de Animações como Ferramenta de Imersão  
em Mesas de RPG Online**

**Bauru  
2024**

**Lucas Eduardo Correa da Silva**

**A Utilização de Animações como Ferramenta de Imersão  
em Mesas de RPG Online**

**Trabalho de conclusão de curso  
apresentado à Universidade Estadual  
Paulista, Faculdade de Arquitetura,  
Artes, Comunicação e Design, como  
exigência para obtenção do título  
bacharel em Design.**

**Orientador: Dorival Campos Rossi**

**Coorientador: Joyce Carr**

**Bauru  
2024**

S586u

Silva, Lucas Eduardo

A Utilização de Animações como Ferramenta de Imersão em Mesas de RPG Online / Lucas Eduardo Silva. -- Bauru, 2024

46 p. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -  
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura,  
Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientador: Dorival Campos Rossi

Coorientadora: Joyce Carr

1. RPG (Jogo de Fantasia). 2. RPG de Mesa (Jogo de Fantasia). 3.  
Imersão. 4. Animação. 5. Criação de Cenários. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru.

Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus, por me conceder sabedoria e paciência em todos os momentos em que duvidei de minhas próprias capacidades.

À minha namorada, por todo o incentivo, parceria e apoio durante minha trajetória e por estar ao meu lado em cada momento de dificuldade nesta e em tantas outras etapas. Sua paciência e compreensão foram fundamentais para que eu pudesse perseverar e concluir esta jornada.

À minha mãe, que me mostram todos os dias, desde o princípio de minha vida, o que é ser exemplo de força e perseverança e amor. Também ao meu pai e às minhas irmãs por sua constante torcida pelo meu crescimento e palavras de encorajamento que me incentivaram a alcançar meus objetivos.

Aos meus amigos e aos jogadores da minha mesa de RPG, que sempre me desafiam a ser cada vez mais criativo e estiveram ao meu lado quando precisei, enriquecendo e tornando mais leve a minha jornada durante a faculdade.

Sou grato pela UNESP, e a todos os professores, pela oportunidade de me graduar nessa instituição. Graças aos esforços de vocês posso sentir orgulho de chegar até onde cheguei.

E meus sinceros agradecimentos ao meu professor orientador e a minha professora coorientadora, por dedicar seu tempo me auxiliando nessa jornada com muita paciência e sabedoria.

A todos, minha profunda gratidão.

## RESUMO

Considerando a relevância da imersão dos jogadores em jogos de RPG, este relatório tem o intuito de apresentar as etapas da criação de um cenário animado que será utilizado em uma mesa de RPG online no sistema do livro "Tormenta RPG – Módulo Básico". Utilizando ferramentas como Adobe Photoshop, Adobe After Effects e Design Doll, o projeto visa aumentar a imersão dos jogadores através da união de uma ilustração de paisagem e de uma animação estilo motion comic em looping fluída com efeitos sonoros para poder ambientar uma cena narrada. O cenário busca transmitir a imensidão de uma floresta misteriosa e acolhedora, com um guardião imponente. A animação, complementada por uma trilha sonora, enriquece a experiência visual e narrativa, potencializando o sentimento de pertencimento e emoções dos jogadores ao ambiente.

**Palavras-chave:** RPG de mesa online, Imersão, Animação, Trilha sonora, Criação de cenários.

## **ABSTRACT**

Considering the importance of player immersion in role-playing games, this report aims to present the stages of the creation of an animated scenario that will be used in an online role-playing table in the system of the book "Tormenta RPG - Basic Module". Using tools such as Adobe Photoshop, Adobe After Effects and Design Doll, the project aims to increase the immersion of players by combining a landscape illustration and a motion comic style animation in fluid looping with sound effects in order to set the mood for a narrated scene. The setting seeks to convey the immensity of a mysterious and welcoming forest, with an imposing guardian. The animation, complemented by a soundtrack, enriches the visual and narrative experience, enhancing the players' sense of belonging and emotions in the environment.

**Keywords:** Online Tabletop RPG, Immersion, Animation, Soundtrack, Set design, Motion comics.

## SUMÁRIO

<b>1. Introdução</b>	<b>9</b>
<b>2. Fundamentação teórica</b>	<b>10</b>
<b>2.2 A Importância da Imersão em Jogos</b>	<b>11</b>
<b>2.2.1 A Influência da Narrativa e Ludicidade na Imersão</b>	<b>12</b>
<b>2.2.2 O Impacto da Tecnologia na Experiência em Sessões de RPG de Mesa</b>	<b>13</b>
<b>2.2.3 Conteúdo Audiovisual em Jogos de RPG</b>	<b>14</b>
<b>2.2.4 Sonoplastia em Mesas de RPG Online</b>	<b>15</b>
<b>2.2.5 O uso da Animação em Mesas RPG Online</b>	<b>16</b>
<b>2.3 Definindo o Estilo de Animação para o Projeto</b>	<b>17</b>
<b>2.3.1 Motion Comic</b>	<b>18</b>
<b>3. Metodologia</b>	<b>22</b>
<b>3.1 Escolhendo a Temática do Cenário</b>	<b>22</b>
<b>3.2 Primeiros Esboços e Idealização do Conceito</b>	<b>23</b>
<b>3.3 Painel Semântico</b>	<b>28</b>
<b>3.4 Produção: Ideias Iniciais e Estudos</b>	<b>29</b>
<b>3.5 Definindo Ambiente e sua Composição</b>	<b>34</b>
<b>3.6 Finalização da Ilustração</b>	<b>38</b>
<b>3.7 Softwares para o Desenvolvimento</b>	<b>39</b>
Adobe Photoshop	39
Adobe After Effects	40
Design Doll	41
<b>4. Resultados</b>	<b>42</b>
<b>5. Considerações Finais</b>	<b>44</b>
<b>6. Referências Bibliográficas</b>	<b>45</b>

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem da transmissão do segundo episódio da Live streaming de RPG de mesa "Ordem Paranormal: Quarentena"	17
Figura 2 - Imagem da graphic novel no estilo motion comic "I Am Legend: Death As A Gift", da coleção "I Am Legend: Awakening" para promover o filme "Eu Sou a Lenda"	19
Figura 3 - Imagem retirada do vídeo "The Witcher 3: Wild Hunt - Intro Comic Cinematic [HD]", o mesmo foi gravado a partir da introdução do jogo "The Witcher 3: Wild Hunt"	20
Figura 4 - Imagem do vídeo "Assassin's Creed Unity - Animação da Comic-Con [Legendado]"	20
Figura 5 - Imagem do vídeo "Assassin's Creed Unity - Animação da Comic-Con [Legendado]"	23
Figura 6 - Esboço de "O Cataclisma", 1 de 3	24
Figura 7 - Esboço de "O Cataclisma", 2 de 3	25
Figura 8 - Esboço de "O Cataclisma", 3 de 3	26
Figura 9 - Esboço de "Ilha Tropical, Vulcão", 1 de 3	27
Figura 10 - Esboço de "Ilha Tropical, Vulcão", 2 de 3	27
Figura 11 - Esboço de "Ilha Tropical, Vulcão", 3 de 3	28
Figura 12 - Painel semântico	29
Figura 13 - Estudo de pintura de Plantas, Folhas e Árvores	30
Figura 14 - Processo de Criação de "Ilha Tropical, Vulcão", 1 de 2	30
Figura 15 - Processo de Criação de "Ilha Tropical, Vulcão", 2 de 2	31
Figura 16 - Estudo de Anatomia e Pintura, Guardiã de Pedra	32
Figura 17 - Processo de Criação de "Ilha Tropical, Guardiã de Pedra", 1 de 2	32
Figura 18 - Processo de Criação de "Ilha Tropical, Guardiã de Pedra", 2 de 2	33
Figura 19 - Estudo de Anatomia e Pintura, Guardiã da Floresta	34
Figura 20 - Processo de Criação de "Floresta Tropical, Guardiã da Floresta", 1 de 3	35
Figura 21 - Processo de Criação de "Floresta Tropical, Guardiã da Floresta", 2 de 3	36
Figura 22 - Processo de Criação de "Floresta Tropical, Guardiã da Floresta", 3 de 3	37
Figura 23 - Resultado Final, "Floresta Tropical, Guardiã da Floresta"	38
Figura 24 - Imagem da tela de edição, Adobe Photoshop	40
Figura 25 - Imagem da tela de edição, Adobe After Effects	41
Figura 26 - Imagem da tela de edição, Design Doll	42



# 1.Introdução

*Role-Playing Game* (RPG) é um tipo de jogo onde os participantes assumem os papéis de personagens fictícios em um mundo fantástico. Nos RPGs de mesa, o papel de “mestre de jogo” (ou DM, Dungeon Master) é dado para a pessoa responsável por guiar a história enquanto os jogadores tomam decisões. Como mestre de uma mesa de RPG há mais de quatro anos, devido à distância dos demais membros que compõem a mesa, realizo as sessões de forma online. Utilizamos como base para nossas jogatinas o livro *Tormenta RPG – Módulo Básico*. Para organizar os grids de batalha e as fichas de personagens, recorremos ao site Roll20, enquanto a comunicação e o compartilhamento de mídias, como imagens, vídeos e sons ambientes para a descrição de cenários e personagens, são feitos por meio do chat por voz em um servidor dedicado no aplicativo Discord.

Apesar de nossas sessões serem divertidas e envolventes, frequentemente encontro dificuldades em proporcionar uma experiência verdadeiramente imersiva para os jogadores, sendo uma das principais dificuldades, transmitir a dimensão e a riqueza dos ambientes em que os personagens se encontram. Paisagens e cenários carregam histórias e informações cruciais para que os jogadores tomem decisões sobre o que fazer, para onde ir ou o que explorar. No entanto, fornecer descrições detalhadas e extensas exige que os jogadores memorizem muito conteúdo, tirando o foco do que seria o objetivo principal da aventura e direcionando seus esforços em tentar compreender o cenário atual, tornando a experiência cansativa.

Conforme o exposto acima, é evidente que existe uma grande importância de utilizar ilustrações de cidades, personagens e mapas para aprimorar o conhecimento dos jogadores sobre o ambiente e o mundo do jogo sem sobrecarregar a narrativa principal. Neste trabalho, busca-se ir além e explorar uma abordagem ainda mais imersiva para apresentar novos ambientes e desafios, com a intenção de extrair as emoções e os sentimentos que o primeiro vislumbre de um novo cenário pode causar em um grupo de aventureiros, utilizando a animação para criar uma experiência audiovisual envolvente e cativante.

O objetivo principal deste trabalho é tornar toda a experiência ao redor da mesa de RPG ainda mais inspiradora para aqueles que a compõem, facilitando tanto para mestres de mesa quanto para jogadores o processo de imersão na história e no mundo fantástico que estão explorando. Ao utilizar o potencial da animação para ambientar cenários, visa-se enriquecer as narrativas e aprofundamento das experiências dos jogadores no universo do RPG de mesa.

## 2. Fundamentação teórica

O RPG de mesa é um gênero de jogo que traz elementos semelhantes aos de jogos de tabuleiro. No entanto, nele existem muito mais possibilidades do que jogos convencionais desse gênero.

RPG significa "*Role Playing Game*" traduzido para "Jogo de Interpretação de Personagens", onde os jogadores criam histórias próprias e interpretam personagens com emoções, personalidades, tendências e habilidades enquanto estão se aventurando por um mundo fantástico definido pelo sistema de um livro de regras. Embora tenham algumas semelhanças com os RPGs eletrônicos como *Final Fantasy*, *The Elder Scrolls*, *Chrono Trigger* e muitos outros, estes, não possuem a mesma liberdade de interpretação e escolhas que o RPG de mesa provém, sendo o RPG de mesa mais dinâmico e dependente exclusivamente da criatividade e das interações entre os próprios jogadores e o mestre da mesa.

Sabendo de tamanho dinamismo e a infinidade de possibilidades de ações a serem tomadas dentro do RPG de mesa, para que haja um bom desenvolvimento é necessário um mestre de jogo, que atua como mediador, narrador e juiz, criando e adicionando personagens a história (muitas vezes criadas por ele próprio), instigando desafios e ofertando recompensas aos jogadores após cumpri-los, tudo isso enquanto aplica as regras do sistema do jogo.

Com isso, existem inúmeros sistemas de jogos dos quais os participantes da mesa podem decidir explorar baseados nos mais diversificados temas, como ficção científica, folclore, terror, investigação, fantasia medieval e muitos outros. O sistema

escolhido acompanha um livro de regras que determina aos jogadores a história por trás do mundo que eles irão viver suas aventuras e a criação de seus personagens.

Para criar personagens adequados dentro de seu próprio universo, cada sistema oferece regras únicas que giram ao redor da temática que o compõem. A ficha de personagens é o local que contém informações como classes, raças, habilidades, atributos e itens do personagem de cada jogador da mesa. Sendo este o local onde cada um distribui seus pontos de atributos e escolhem “poderes” e itens baseados no sistema que está sendo jogado pela mesa.

Os tão icônicos dados utilizados nas sessões de RPG de mesa, servem para adicionar imprevisibilidade às ações dos jogadores. Boa parte dos sistemas de RPG fazem uso de dados multifacetados que variam desde dados de quatro lados até dados de vinte lados, que são responsáveis por determinarem o sucesso ou falha das ações dos personagens e o dano realizado por eles em combates. Resultados como 1 e 20 em um dado de 20 lados (1D20) representam falhas e acertos críticos, respectivamente.

Após a escolha do sistema e a criação dos personagens pelos jogadores, tendo um livro de regras como base, o mestre inicia uma nova aventura. A narrativa começa com a descrição da situação inicial em que cada personagem se encontra, apresentando um problema ou desafio a ser resolvido. Os jogadores, então, decidem suas ações, interagem com o mundo e avançam na história com base em suas próprias escolhas. As únicas limitações são a criatividade dos participantes e as diretrizes estabelecidas pelo livro de regras.

## **2.2 A Importância da Imersão em Jogos**

A imersão em jogos, de maneira geral, desempenha um papel crucial na experiência do jogador, proporcionando um envolvimento emocionante e profundo, autores como Bueno, Ribeiro e Alves (2020), Borges (2020), Mota e Marinho (2014) defendem a imersão a partir das interfaces visuais. Já Ribas e Teixeira (2016), Boury e Mustaro (2013) apresentam a perspectiva da sonoridade nos jogos.

Nos RPGs de mesa, isso se traduz na sensação de estar completamente imerso em um mundo fictício, onde os limites entre realidade e fantasia se tornam abstratos. Este fenômeno psicológico complexo é influenciado por uma variedade de fatores individuais e situacionais. Estudos têm explorado os efeitos da imersão nos processos cognitivos, emocionais e comportamentais em jogos, destacando sua importância para a satisfação e a experiência. Fatores como a identificação com o personagem, a coerência narrativa, a interatividade e estímulos sensoriais são associados à facilitação da imersão neste processo.

A pesquisa “Jogo Digital - Aspectos Psicofisiológicos no Processo de Imersão” realizada por Rosilane Ribeiro da Mota e Francisco Carlos de Carvalho Marinho, da Universidade Federal de Minas Gerais por exemplo, aborda a influência dos elementos estéticos em um jogo de tiro em primeira pessoa na imersão do jogador, utilizando interfaces biométricas para medir as respostas psicofisiológicas. Os resultados indicaram que a alteração dos estímulos visuais e sonoros tiveram um impacto significativo na atividade eletrodérmica (EDA) dos jogadores durante a interação com o jogo, que é uma medida da atividade do Sistema Nervoso Simpático (SNS), responsável pela resposta do corpo a estímulos estressantes ou emocionais. Logo, conclui-se que os estudos e pesquisas realizados nessa área corroboram para a possibilidade de aprimorar ainda mais a vivência dentro de um RPGs de mesa, principalmente no ambiente digital, considerando a influência dos elementos estéticos e psicofisiológicos na experiência do jogador.

Durante uma sessão de RPG de mesa, os jogadores não apenas assumem os papéis de seus personagens, mas também se integram ao mundo criado pelo Mestre de Jogo, enfrentando desafios e emoções como se fossem reais. Essa imersão é essencial, pois aumenta o envolvimento dos jogadores, levando-os a tomar decisões com base nas motivações e personalidades de seus personagens, resultando em uma experiência autêntica e satisfatória. Além disso, ela permite uma conexão emocional mais profunda com os personagens e histórias apresentadas, transformando as experiências de RPG em memórias duradouras compartilhadas entre os participantes.

### **2.2.1 A Influência da Narrativa e Ludicidade na Imersão**

A narrativa e a ludicidade são elementos centrais na imersão do jogador no universo de RPG. A narrativa transporta os jogadores para um mundo ficcional, onde eles assumem papéis e interagem com um ambiente imaginário. Uma história bem construída, cheia de desafios e reviravoltas, estimula a participação ativa dos jogadores, permitindo que eles se projetem nos personagens e vivenciam o mundo fictício como parte de sua própria experiência.

A ludicidade, por sua vez, refere-se à natureza lúdica e divertida do jogo, que facilita o engajamento dos jogadores de forma espontânea e afetiva com a narrativa e as interações do jogo. Esse engajamento lúdico aprofunda ainda mais a conexão dos jogadores com o universo do RPG.

A combinação de uma narrativa envolvente com a ludicidade, resulta em uma experiência imersiva, onde os jogadores são totalmente transportados para o mundo ficcional. Eles interagem ativamente com a história, enfrentam desafios e exploram as nuances do ambiente do jogo. A imersão é amplificada pela capacidade desses elementos de criar um ambiente cativante e desafiador, onde o jogador se sente completamente inserido e engajado.

### **2.2.2 O Impacto da Tecnologia na Experiência em Sessões de RPG de Mesa**

Com o avanço das tecnologias, as melhorias nas sessões de RPG de mesa são notáveis, pois elas aperfeiçoam a experiência dos jogadores de diversas maneiras. A tecnologia atua como um facilitador nas jogatinas, proporcionando mais detalhamento na narração de histórias por meio de ilustrações e efeitos sonoros e melhorando a organização para cada usuário através de plataformas interativas. Essas plataformas permitem montar mesas com diferentes jogadores, gerenciar fichas de personagens, mapas e outros recursos gráficos que aprimoram a experiência de todos.

A utilização de ferramentas gráficas desempenha um papel crucial na melhoria da imersão nas sessões de RPG de mesa online. Algumas plataformas especializadas, como Roll20, Owlbear Rodeo e RRPg FireCast, oferecem uma ampla gama de recursos para facilitar a organização e melhorar a experiência das sessões.

Isso inclui a criação de fichas de personagens, a gestão de cenários e dados, e a praticidade no uso de recursos para criar e exibir mapas interativos e miniaturas virtuais. Esses elementos visuais tornam a experiência mais envolvente e aproximam os jogadores do mundo fictício. Além disso, essas plataformas permitem que os jogadores se conectem e joguem com pessoas de todo o mundo, ampliando a comunidade de jogadores e mestres disponíveis.

Adicionalmente, a tecnologia possibilita o desenvolvimento de aplicativos e softwares específicos para auxiliar os mestres de jogo. Essas ferramentas incluem geradores de encontros aleatórios, calculadoras de estatísticas de combate e assistentes de narrativa, facilitando a condução das sessões e tornando o processo mais fluido e eficiente.

### **2.2.3 Conteúdo Audiovisual em Jogos de RPG**

No contexto de jogos eletrônicos do gênero RPG, o conteúdo audiovisual é essencial para a imersão e a experiência do jogador. Elementos como *cutscenes* que são pequenas sequências cinematográficas em jogos eletrônicos que servem para contar a história e desenvolver personagens, vídeos de introdução e trilhas sonoras são essenciais para criar uma atmosfera envolvente e emocional, que transporta o jogador para aquele universo. As animações de *cutscenes* e vídeos de introdução, por exemplo, estabelecem a ambientação, apresentam personagens e enredos, e criam expectativas, proporcionando uma imersão mais profunda na narrativa. Além disso, a trilha sonora desempenha um papel crucial na criação de uma atmosfera emocional e na condução das emoções do jogador. A música intensifica a tensão, cria suspense, evoca emoções e destaca momentos-chave da narrativa, contribuindo significativamente para a imersão no universo do jogo.

Os conceitos discutidos no contexto dos jogos de RPG eletrônicos podem ser aplicados às mesas de RPG online, potencializando a imersão dos jogadores por meio de ferramentas digitais e recursos audiovisuais. Assim como nos jogos eletrônicos, a presença de estímulos visuais e auditivos pode criar uma atmosfera envolvente e emocional durante as sessões de RPG de mesa online. Como dito anteriormente, ao combinar uma narrativa bem elaborada com elementos lúdicos

aplicados no momento correto e aliados a recursos audiovisuais, cria-se uma experiência singular para uma sessão de RPG.

E através da aplicação de técnicas e ferramentas utilizadas em RPGs eletrônicos e outros estilos de jogos, é possível enriquecer ainda mais essas experiências, proporcionando aos jogadores uma imersão mais aprofundada e uma conexão emocional mais forte com a história e o ambiente do jogo. Como será apresentado aqui, o uso de trilhas sonoras aliado a um trabalho de animação, em particular, destaca-se como uma maneira eficaz de aumentar a imersão e tornar a experiência de jogo ainda mais cativante e inspiradora.

#### **2.2.4 Sonoplastia em Mesas de RPG Online**

A sonoplastia, composta por música e efeitos sonoros, assume um papel crucial no engajamento dos jogadores em RPGs de mesa, especialmente no contexto online. Através de ferramentas digitais como Bardfy e VoiceMod, os mestres de mesa são capazes de controlar os sons de maneira precisa, aperfeiçoando a experiência de jogo.

Um dos principais objetivos da sonoplastia é criar a atmosfera adequada para cada ambiente e cena. A música, por exemplo, pode definir o tom e o clima de um local. Como caso ilustrativo, uma melodia sacra sendo utilizada durante a chegada em um templo ou uma trilha sonora sombria utilizada para gerar tensão durante uma exploração. Ao aplicar efeitos sonoros condizentes com o ambiente desejado, é possível elevar ainda mais o nível da imersão, transformando aquele momento da sessão de RPG em uma experiência sinestésica, pois como escrito por Tatiana Coelho em sua matéria para o G1, quando o som entra pelos nossos ouvidos, outras áreas do cérebro também são ativadas estimulando as áreas responsáveis por movimento, memória, atenção e emoção.

Neste trabalho, a música e os efeitos sonoros foram selecionados de forma a ditar o ritmo da cena e criando uma experiência mais envolvente e emocionalmente rica para os jogadores.

### 2.2.5 O uso da Animação em Mesas RPG Online

Esta pesquisa busca explorar ainda mais a imersão nestes jogos, trazendo por meio da animação de cenários ilustrados uma carga maior na descrição de cenas e para toda experiência ao redor da sessão de uma mesa de RPG. De maneira geral, a animação desempenha um papel indispensável na criação de experiências imersivas, principalmente quando se trata da indústria de jogos, permitindo a representação visual de ambientes, personagens e eventos.

Ao incorporar animações simples, porém muito bem detalhadas, acompanhadas de efeitos sonoros pontuais e uma música tema condizente com a arte apresentada, a atmosfera da mesa de RPG é aperfeiçoada e consegue trazer ainda mais para perto, como citado anteriormente, à identificação do jogador com o seu próprio personagem, o sentimento de pertencimento para aquela situação e o de ganho de experiência para com aquele mundo.

Isso pode ser observado principalmente em livestreams de RPG de mesa, pois nesse formato de transmissão o uso de vídeo de introdução, curtas animados e GIFs não apenas buscam melhorar a imersão dos jogadores, mas também se preocupam em enriquecer a experiência dos espectadores das lives. Esses elementos visuais permitem que as pessoas acompanhem a história de forma mais interativa, compreendendo melhor as situações e emoções dos personagens sem estar participando ativamente daquilo que está sendo vivido pelos jogadores e pelo mestre da mesa. Um exemplo dessa utilização aconteceu na livestream de RPG de Mesa “Ordem Paranormal: Quarentena” do Streamer e criador de conteúdo Rafael Lange, que para introduzir um momento de tensão fez uso de uma animação curta em looping de uma criatura que estava preste a perseguir os jogadores, a cena acompanhada de uma trilha sonora intensa conseguiu transmitir com maestria o momento de urgência para os jogadores e para todos os espectadores.

Figura 1 - Imagem da transmissão do segundo episódio da Live streaming de RPG de mesa "Ordem Paranormal: Quarentena"



Fonte: Rafael Lange. <https://www.youtube.com/watch?v=smuUqb7mBLy>

Muitas das plataformas de RPG online, como o Roll20 por exemplo, permitem a integração de animações simples para ilustrar ambientes, eventos e efeitos especiais, adicionando assim, uma camada extra de imersão e aperfeiçoando a interatividade da mesa.

### 2.3 Definindo o Estilo de Animação para o Projeto

O aspecto crucial nesta etapa, para tornar a apresentação de um novo cenário aos jogadores mais envolvente e imersivo, é a escolha de um estilo de animação que possa complementar alguns aspectos essenciais. É imprescindível que a animação possua uma introdução marcante, capaz de gerar expectativa pela chegada dos jogadores a um novo local ou pela próxima cena que irão presenciar. Além disso, torna-se necessário que o vislumbre desse novo ambiente seja apresentado de maneira contínua e fluida, garantindo uma transição suave e sem interrupções. Considerando que o tempo que os jogadores permanecerem nesse local é variável e indefinido, a duração do cenário não pode ser pré-determinada; ele deve ser consistente e natural em sua permanência.

Diante desse desafio, o estudo se concentra no estilo *motion comic*, uma abordagem de animação simples que, por meio de ilustrações detalhadas, é capaz de dar vida a uma cena em 2D. Este estilo utiliza principalmente movimentação de câmeras e distorção de camadas dentro do desenho para criar movimento e profundidade de maneira eficaz. Através dessas técnicas, o *motion comic* proporciona uma narrativa visual dinâmica e envolvente, que pode ser adaptada de forma flexível para atender às necessidades específicas de cada cenário e momento da história.

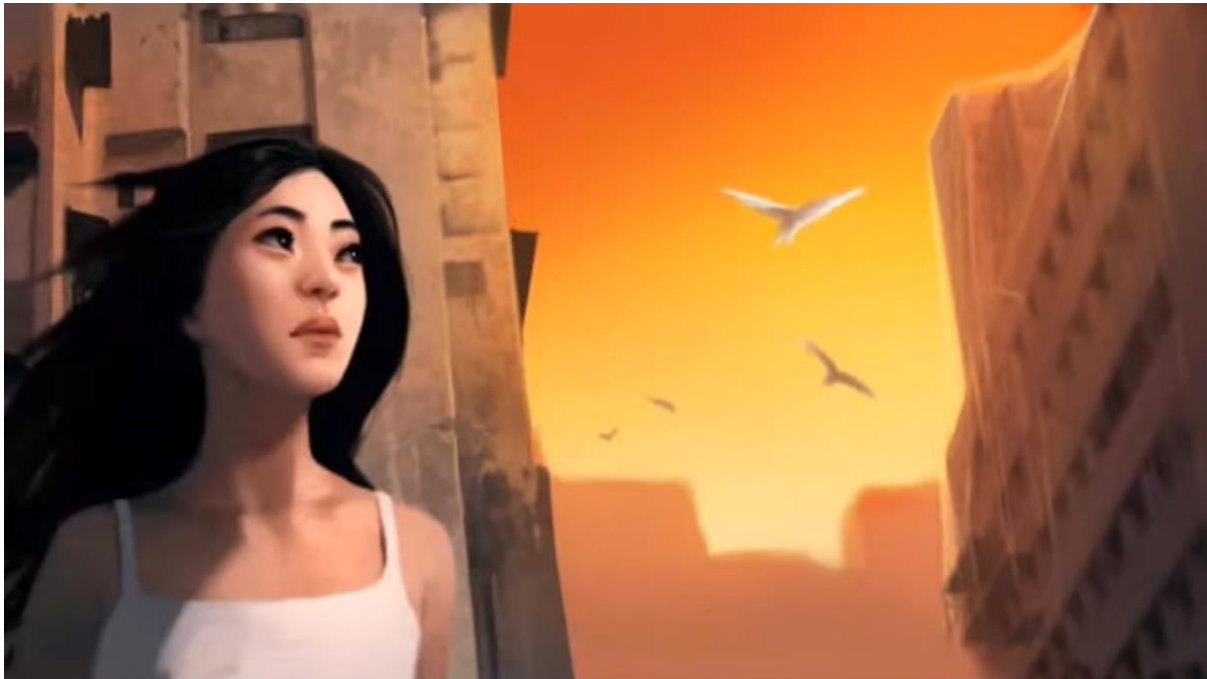
### 2.3.1 Motion Comic

A técnica de Motion Comic é uma forma de animação que remonta à década de 60. Originalmente, era uma técnica simples e rudimentar que consistia basicamente em uma história em quadrinhos animada (como o próprio nome sugere), onde as animações eram muito básicas, voltadas apenas para a câmera passeando pelas artes digitalizadas dos quadrinhos e geralmente acompanhadas por uma narração ou vozes dos personagens.

Segundo o site Layer Lemonade (2019) o termo "Motion Comics" foi utilizado oficialmente pela primeira vez pela empresa *Warner Bros. Entertainment* em 2009, que para promover o filme "Watchmen" do cineasta Zack Snyder baseado na saga de HQs escrita por Alan Moore e desenhos de Dave Gibbons, foi criada uma série de animação chamada "Watchmen, Motion Comic". Essa série seguia o estilo clássico de Motion Comics que como citado anteriormente trazia pouquíssima ação e interação com a câmera "passeando" pelos quadrinhos.

Apesar de o termo ter se popularizado com o curta em 2009, a técnica já era utilizada há muito tempo. Um exemplo anterior a esse seria referente ao DVD do Filme "Eu sou a Lenda" de Francis Lawrence que incluía mini animações em Motion Comics nos extras.

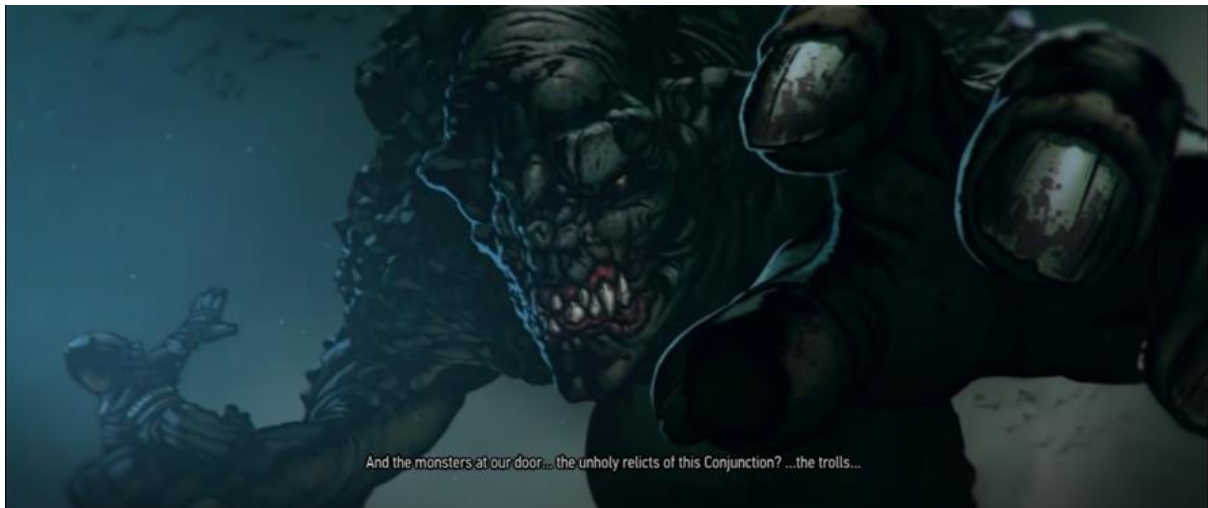
Figura 2 - Imagem da graphic novel no estilo motion comic "I Am Legend: Death As A Gift", da coleção "I Am Legend: Awakening" para promover o filme "Eu Sou a Lenda"



Fonte: Warner Bros. [www.youtube.com/watch?v=P92V1NWTwVs](http://www.youtube.com/watch?v=P92V1NWTwVs)

Atualmente as Motion Comics são bastante diversificadas e dinâmicas, com sua técnica sendo amplamente utilizada em vários ramos da indústria do audiovisual, incluindo cinema, séries, videoclipes e principalmente nos games. A evolução tecnológica permitiu que as Motion Comics se tornassem mais polidas, mesclando elementos de animação 3D e animação Frame-a-frame, que enriquecem a experiência visual sem a necessidade de animações extremamente avançadas, barateando em diversas situações o custo de produção. Alguns dos principais exemplos possíveis de se citar que serviram de inspiração para este trabalho vem de jogos como *"The Witcher 3"* que na introdução do jogo misturou elementos da animação 3D ao Motion Comics, criando um resultado extraordinário e cativante e do jogo *"Assassin's Creed Unity"* que apresentou um trabalho de animação excepcional feito pelo músico e diretor Rob Zombie e pelo quadrinista Tony Moore, co criador da série de quadrinhos *"The Walking Dead"*.

Figura 3 - Imagem retirada do vídeo "The Witcher 3: Wild Hunt - Intro Comic Cinematic [HD]", o mesmo foi gravado a partir da introdução do jogo "The Witcher 3: Wild Hunt"



Fonte: CD Projekt RED. <https://www.youtube.com/watch?v=dd2gz6AxYoA&t=128s>

Figura 4 - Imagem do vídeo "Assassin's Creed Unity - Animação da Comic-Con [Legendado]"



Fonte: Ubisoft Brasil. <https://www.youtube.com/watch?v=91K23I2KcEk>

Em resumo, as Motion Comics continuam a evoluir e a se adaptar para acompanhar às novas tecnologias e demandas da indústria, mantendo-se como uma técnica relevante e versátil para a criação de narrativas visuais únicas, que como citado anteriormente têm muito a agregar no contexto de uma mesa de RPG.

## Aspectos Positivos e Negativos

### Vantagens

- **Produção Ágil:** Em uma mesa de RPG, a preparação do mestre para criar conteúdo determina a frequência em que as sessões de jogo ocorrem. O estilo de animação motion comic oferece uma vantagem significativa nesse aspecto. Sua simplicidade permite uma produção mais ágil, resultando em trabalhos concluídos em um período mais curto de tempo, sem comprometer a qualidade dos resultados.
- **Conteúdo Visual Rico:** A simplicidade do estilo de animação motion comic apesar de uma limitação, proporciona a oportunidade para aprimorar os detalhes visuais das artes animadas. Isso possibilita um cuidado maior no nível de detalhamento e complexidade das ilustrações, resultando em uma estética visual mais enriquecedora para a aventura, que cativa e envolve os jogadores.
- **Narração como Aspecto Complementar:** Como citado anteriormente neste trabalho, os Motion Comics têm sua origem dos quadrinhos, fazendo com que se tenha uma excelente sinergia com uma narração detalhada dos eventos. O Mestre de mesa e esse estilo de animação se complementam: enquanto o mestre enriquece o visual da animação por meio de sua narração detalhada da situação, a animação acrescenta uma profundidade muito maior para a narrativa do mestre, tornando a história ainda mais instigante para os jogadores da mesa.

### Desvantagens

- **Limitações na Animação:** Embora ofereça agilidade na produção, o estilo de animação motion comic enfrenta limitações em cenas intensas ou ações imprevisíveis. Sua simplicidade o torna mais adequado para ambientar e conduzir a história de maneira leve, mas pode não ser tão eficaz em momentos de ação intensa.
- **Dependência de Ilustrações de Qualidade:** Para compensar as limitações do processo de animação, é essencial contar com ilustrações de alta qualidade. Essas ilustrações complementam o estilo de animação e mantêm o

interesse visual do espectador, garantindo que a cena seja envolvente e atraente, mesmo dentro das restrições do estilo motion comic.

## **3. Metodologia**

Para o desenvolvimento do projeto foram definidas as seguintes etapas:

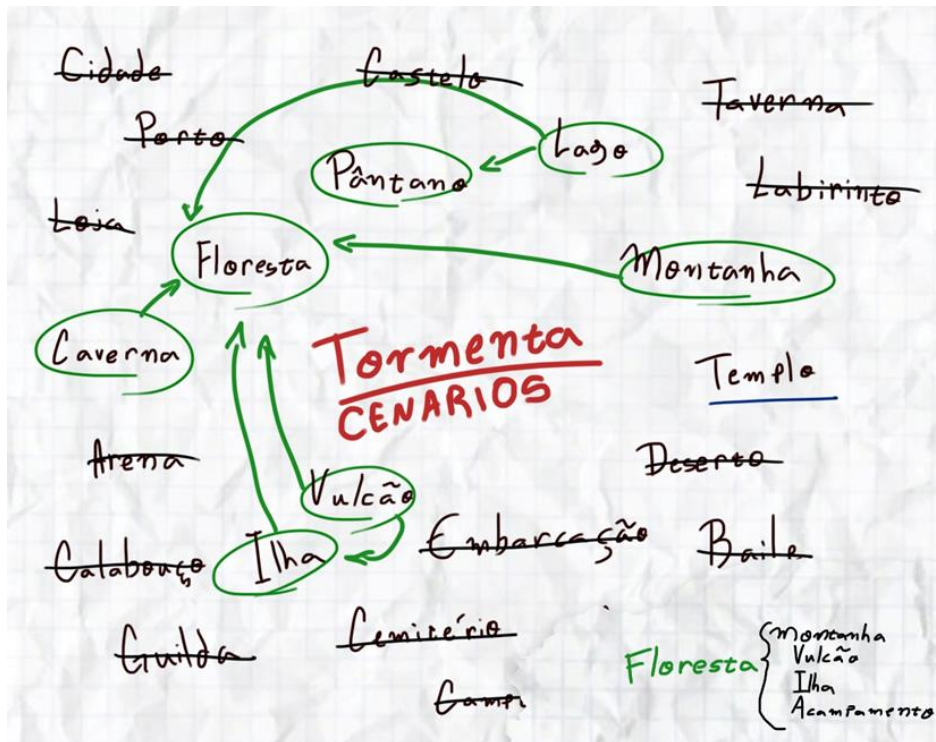
- Pré-produção: escolha do tema, desenho de esboços, definição do painel semântico.
- Produção: composição e ilustração, animação no after effects.
- Pós-produção: sonorização, edição e renderização.

As escolhas de referencial teórico e técnico para ilustração foram Alexander e McKenna (2006) “Drawing & Painting Fantasy Landscapes & Cityscapes: Create your own mythical cities, planets, and lost worlds”, Ghertner (2010) “Layout and Composition for Animation”, Leeuwe (2019) “How to Draw Backgrounds” e tutoriais online como Olof Storm (2022) “Painting a Detailed Landscape in Photoshop” disponível no youtube.

### **3.1 Escolhendo a Temática do Cenário**

A escolha do cenário foi realizada por meio de um mapa mental, com o objetivo de reduzir ao máximo as possibilidades dentre os diversos cenários possíveis para uma aventura no vasto universo do livro Tormenta RPG – Módulo Básico.

Figura 5 - Imagem do vídeo "Assassin's Creed Unity - Animação da Comic-Con [Legendado]"



Fonte: autor.

Após cuidadosa consideração das alternativas, a decisão foi feita em favor de um cenário com elementos naturais, focando no tema de “floresta”. No entanto, para tornar a paisagem singular e envolvente, combinei esse elemento com outros já descritos, criando uma ilustração que apresenta um ambiente distinto e cativante.

Além de definir o conceito do cenário, foi escolhido incluir na ilustração um elemento diferencial para cada cena concebida. Esse elemento tem como objetivo direcionar a visão do espectador, proporcionando um ponto focal que aprofunda a imersão e os sentimentos evocados pelo momento. Cada detalhe foi pensado para enriquecer a experiência visual e narrativa, garantindo que os jogadores se sintam parte integral do ambiente explorado.

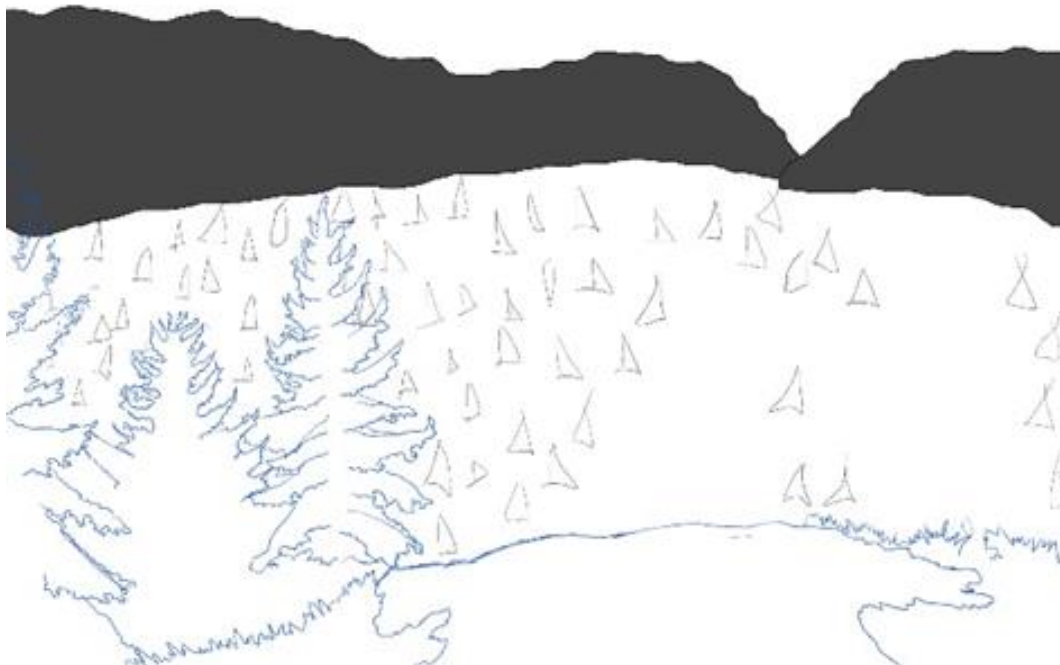
### 3.2 Primeiros Esboços e Idealização do Conceito

São definidos dois possíveis cenários e diferentes abordagens para explorá-los, buscando criar um momento de clímax que, em seguida, estabelece a

ambientação do local com uma animação em looping que estaria rolando enquanto os jogadores decidem o que fazer a seguir.

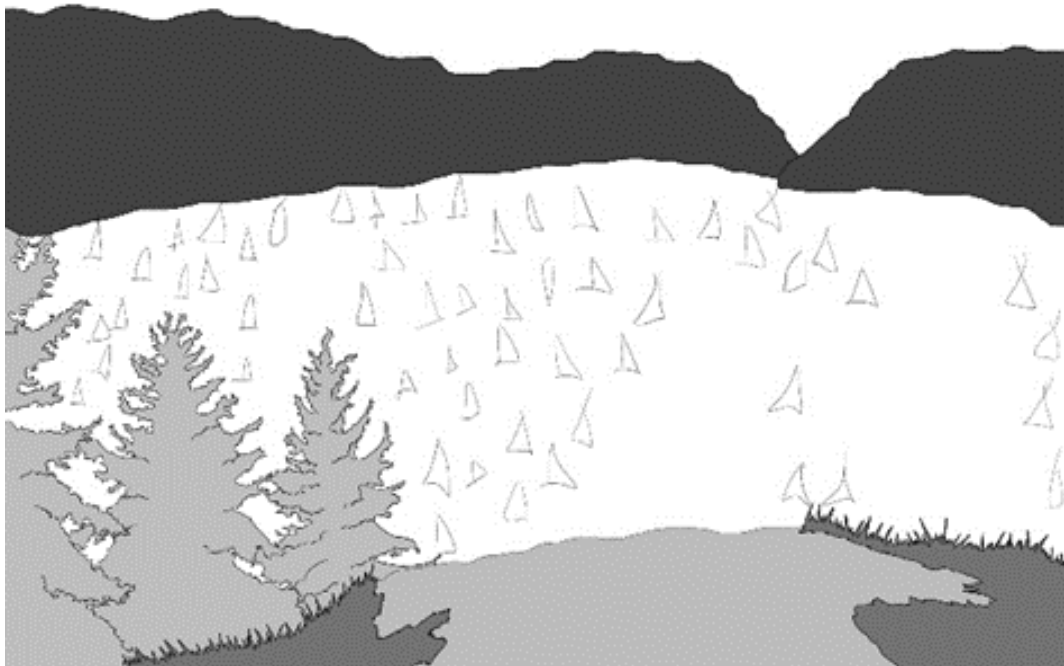
A primeira ideia considera uma floresta de pinheiros cercada por uma cadeia de montanhas, que forma um caminho em direção a um templo ainda invisível aos jogadores. Esta ilustração seria intitulada "O Cataclisma". A intenção da animação é que, após vislumbrar a vasta floresta à sua frente e descobrirem a direção a seguir, um feixe de luz rasga os céus, atingindo com tremenda intensidade o local que era o objetivo do grupo. O impacto da luz é tão forte que balança as árvores da floresta e levanta poeira até o ponto onde os aventureiros se encontram. Aquele raio de destruição se intensifica, e a luz emanada domina a tela; por um breve momento, tudo que se vê é um branco intenso que, em seguida, dá lugar a uma floresta agora devastada.

*Figura 6 - Esboço de "O Cataclisma", 1 de 3*



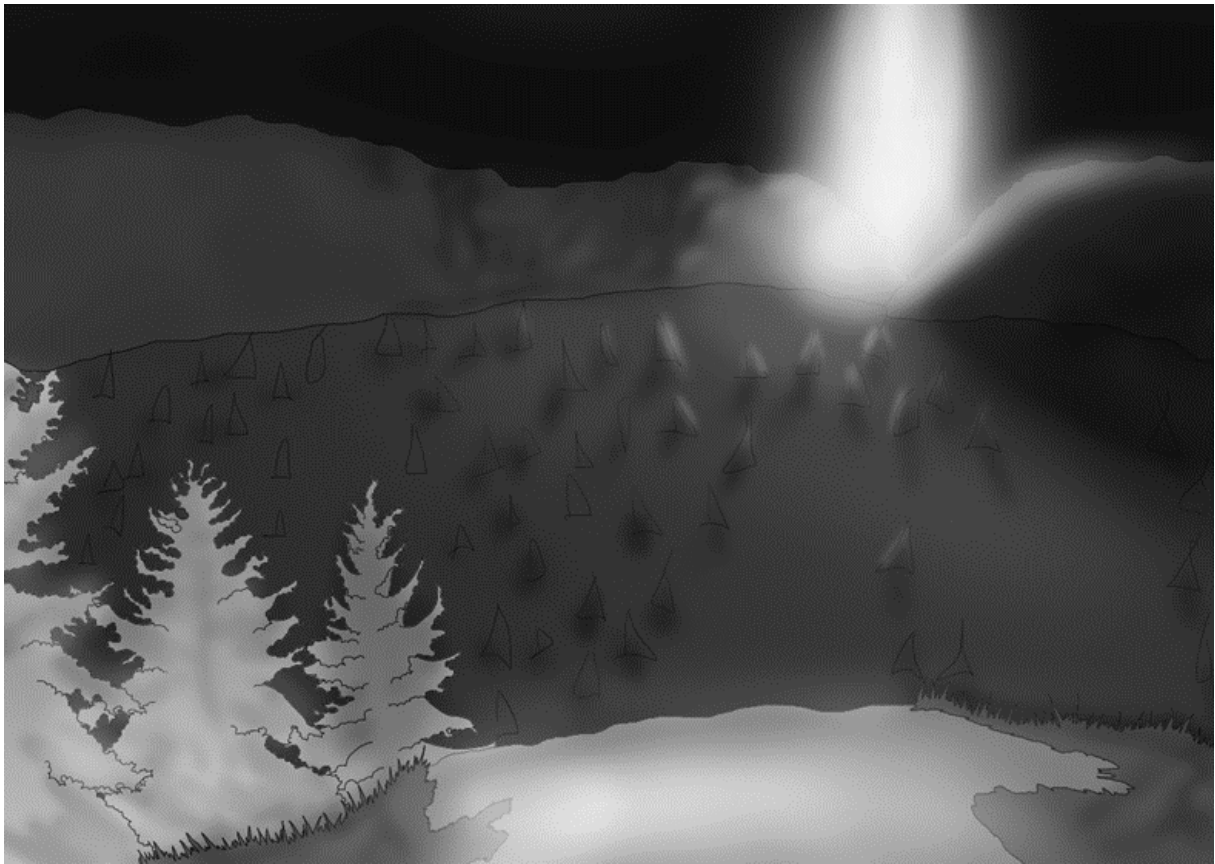
Fonte: autor.

Figura 7 - Esboço de "O Cataclisma", 2 de 3



Fonte:autor.

Figura 8 - Esboço de “O Cataclisma”, 3 de 3



Fonte: autor.

Embora essa ideia seja interessante para uma aventura, talvez ela não funcione tão bem como forma de introduzir os jogadores a um cenário. Algo tão súbito e apocalíptico não permite uma exploração aprofundada do ambiente. Embora crie imersão ao detalhar intensamente o evento, funciona mais como uma cutscene do que como uma ambientação, o que não seria adequado para os objetivos deste trabalho.

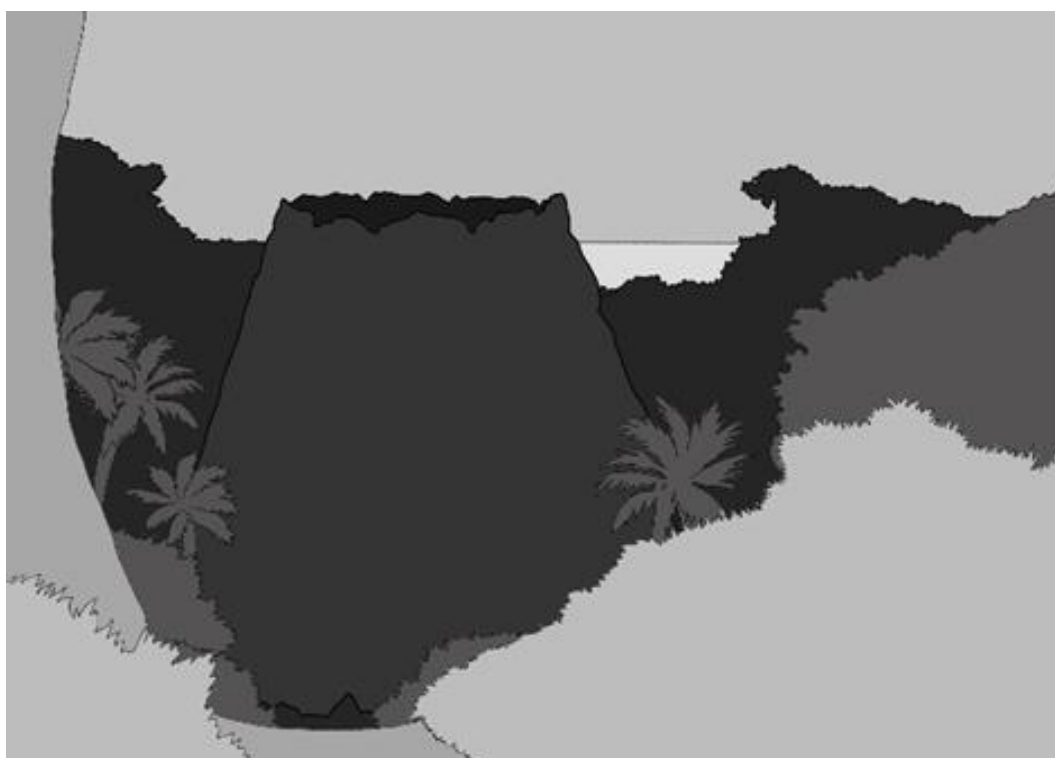
Dito isso, a segunda ideia, e a escolhida para ser desenvolvida, é a composição de uma floresta tropical em uma ilha com um vulcão adormecido emergindo entre as árvores. Os jogadores emergem da mata e, após caminhar entre folhas e arbustos, encontram uma clareira com um vulcão adormecido. Assim que têm um vislumbre da cena, a tela treme e o vulcão começa a expelir fumaça e cinzas pelo ar.

Figura 9 - Esboço de "Ilha Tropical, Vulcão", 1 de 3



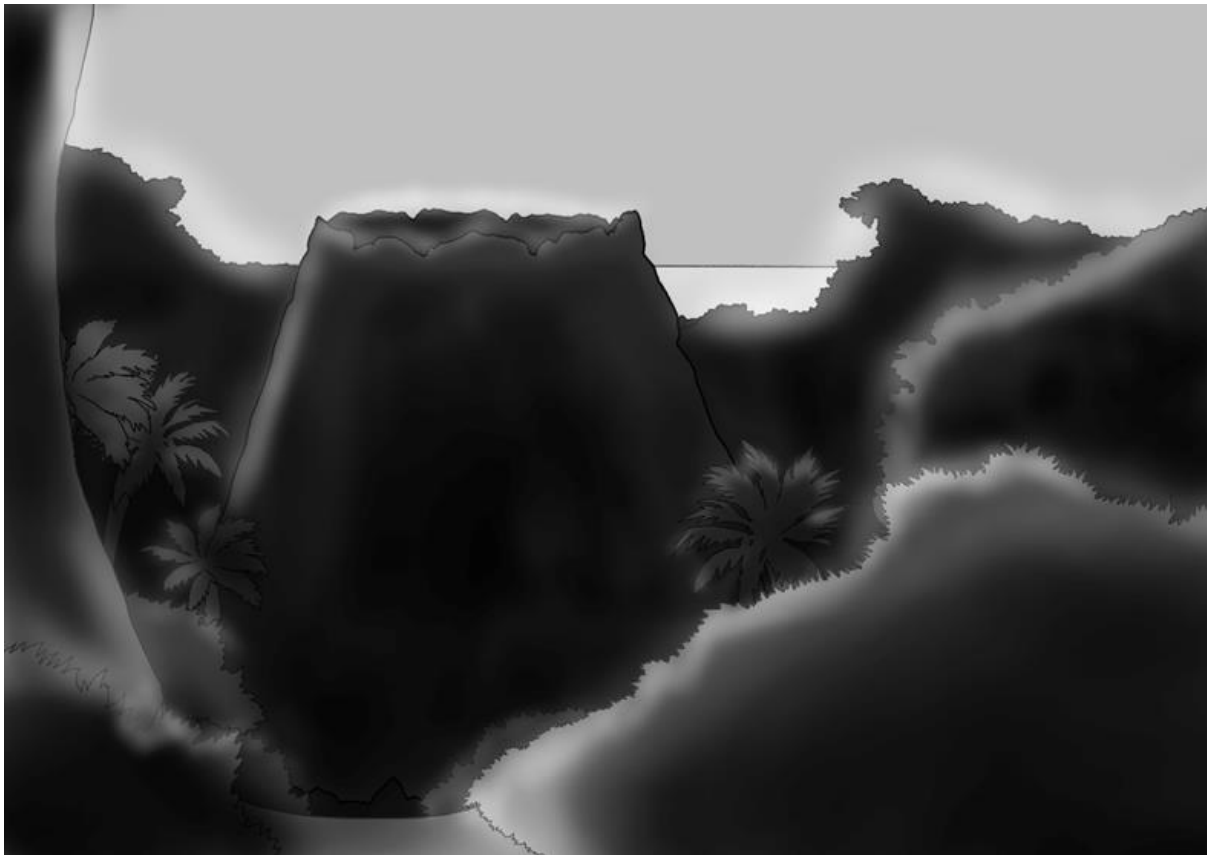
Fonte: autor.

Figura 10 - Esboço de "Ilha Tropical, Vulcão", 2 de 3



Fonte:autor.

Figura 11 - Esboço de “Ilha Tropical, Vulcão”, 3 de 3



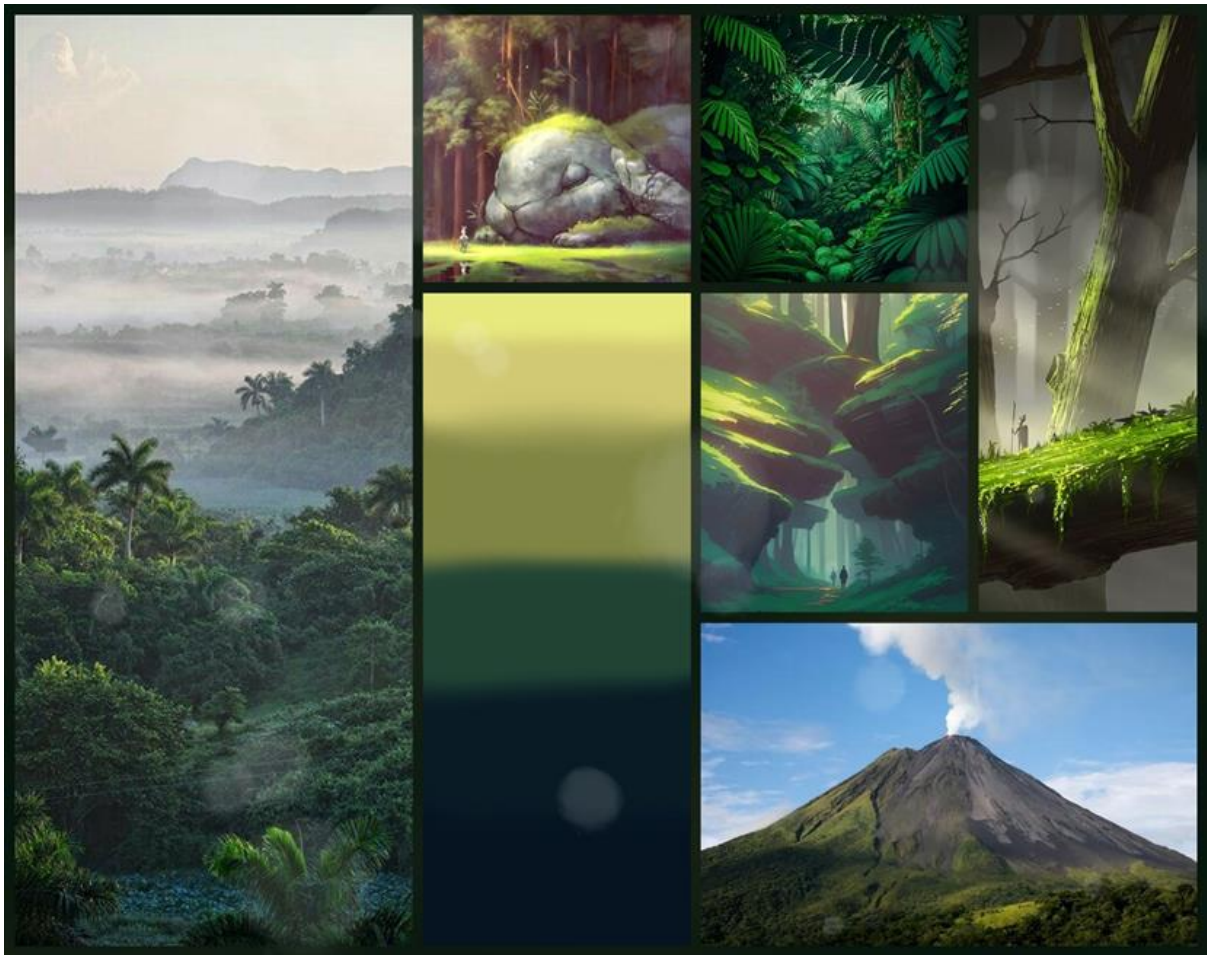
Fonte: autor.

Diferente da primeira opção, a ideia de um vulcão despertando em uma ilha parece mais viável, pois permite trabalhar a vegetação do ambiente que por se tratar de uma floresta tropical, apresenta uma variedade maior de vegetação e diferentes tipos de texturas além de possibilitar uma profundidade maior durante a etapa de animação com a fumaça saindo do vulcão e as partículas de cinzas caindo. Esta abordagem facilita a criação de um cenário detalhado e envolvente, além de proporcionar uma experiência visualmente rica e imersiva para os jogadores.

### 3.3 Painel Semântico

Após definido o tema principal, foi necessário mapear e organizar os conceitos chave e suas inter-relações para fornecer uma visão clara e estruturada do que seria abordado. A fim de trazer inspiração e conceituar melhor a ideia por trás do trabalho, foi utilizado um painel semântico (moodboard) para conseguir exprimir os principais conceitos escolhidos e como o trabalho seria direcionado a partir deste ponto.

Figura 12 - Painel semântico



Fonte: autor.

### 3.4 Produção: Ideias Iniciais e Estudos

Para então começar a trabalhar os cenários, foram pesquisadas algumas referências visuais e realizados estudos sobre desenhos de natureza, textura de plantas, árvores e grama para ir aos poucos aperfeiçoando a composição da cena e adicionando novos detalhes.

Figura 13 - Estudo de pintura de Plantas, Folhas e Árvores



Fonte: autor.

Figura 14 - Processo de Criação de “Ilha Tropical, Vulcão”, 1 de 2



Fonte: autor.

Durante o processo de criação houve algumas mudanças que se faz necessário evidenciá-las pois, as mesmas foram importantes quanto ao andamento do projeto e ao seu resultado final. Dentre essas mudanças uma das principais decisões foi com relação a dimensão da tela em que a ilustração estava sendo construída, devido a primeira versão ter pouco espaço para se trabalhar a

movimentação de câmera que é tão característico do estilo escolhido, precisou ser realizada a alteração do tamanho de 3508x2480px para 4217x2480px.

*Figura 15 - Processo de Criação de “Ilha Tropical, Vulcão”, 2 de 2*



Fonte: autor.

Conforme a cena foi tomando forma, destacou-se a existência de um problema quanto a proporção do objeto principal da cena (o vulcão), que quando comparado a referências reais não tem a dimensão devida para algo tão grande, tornando assim necessária uma alteração. O vulcão acaba sendo substituído por algo menor e que tenha sentido com a composição do ambiente, com isso, inicia-se um estudo para substituir o vulcão por um “guardião da floresta” que se encaixe de forma harmônica com o cenário ao redor.

Figura 16 - Estudo de Anatomia e Pintura, Guardião de Pedra



Fonte: autor.

Através de estudo, foi necessário visualizar uma maneira de trazer uma figura que fosse imponente e ameaçadora porém não maligna. Os primeiros esboços são feitos com o auxílio do aplicativo para estudo de poses, Design Doll, que permitia manipular livremente o corpo de um personagem 3D para melhor compreensão da anatomia e da perspectiva de onde a figura estaria posicionada na cena.

Figura 17 - Processo de Criação de "Ilha Tropical, Guardião de Pedra", 1 de 2



Fonte: autor.

Assim, foi criado então para compor a cena, um guardião de pedra que estaria ajoelhado e segurando em uma das mãos uma lamparina e na outra uma lança como apoio, como se ele fosse um guia, mas também um protetor daquele local, seu corpo seria como a representação de um corpo humano, porém sua cabeça apresentaria o crânio de um veado, tomando como inspiração para a ideia o deus Tupi-Guarani, Anhangá que tem como um de suas principais formas um cervo ou um veado branco de olhos brilhantes.

*Figura 18 - Processo de Criação de “Ilha Tropical, Guardiã de Pedra”, 2 de 2*



Fonte: autor.

Trabalhando nas cores e na composição da cena, é perceptível que a escolha para a representação de um “guardião” se perde ao trazer um aspecto maligno, que desde o princípio não era o principal objetivo, para um ambiente tão bem iluminado. O sentido de trazer algo que fizesse parte da composição se perde em meio a este tom sombrio, sendo necessária uma nova alteração para definir outra forma para o “guardião da floresta”.

### 3.5 Definindo Ambiente e sua Composição

Após uma análise criteriosa, o foco se manteve na representação da floresta, porém agora, guarnecida por um guardião misterioso envolto em magia.

Figura 19 - Estudo de Anatomia e Pintura, Guardiã da Floresta



Fonte: autor.

Mantendo ainda alguns aspectos da representação anterior, o novo guardião formado por um emaranhado de raízes e vegetação, emerge do solo e se forma como um titã de olhos gentis imbuídos por magia e com um núcleo pulsante como um coração da natureza, mantendo ainda a ideia de uma representação com base na cultura Tupi-Guarani esta nova versão mantém feições de cervídeo e longos chifres.

Figura 20 - Processo de Criação de “Floresta Tropical, Guardiã da Floresta”, 1 de 3



Fonte: autor.

Tendo essa parte estabelecida o tronco na lateral esquerda é afinado para deixar mais fluída a imagem e acrescentado folhas no canto superior direito para preencher o espaço lateral direito que por falta de preenchimento estava tirando o foco da figura principal, as primeiras folhas de arbustos e plantas na frente da imagem são desenhadas uma a uma para não ficarem repetitivas e terem uma aparência única entre cada uma delas, as palmeiras são retiradas de cena por não combinarem com a estética do novo guardião e as árvores ao fundo também começam a tomar forma, entretanto ainda se faz necessária uma mudança no aspecto das folhas para tornar o fundo mais orgânico e cada árvore como um corpo individual.

Figura 21 - Processo de Criação de "Floresta Tropical, Guardiã da Floresta", 2 de 3



Fonte: autor.

Agora próximo da etapa final do desenho, a disposição e modelo das árvores são redesenhados de forma a deixar o guardião da floresta mais imponente, a profundidade do chão fica melhor definida e são feitas marcações para as áreas de luz e sombra que serão postas na grama do local, além disso, o cenário que antes teria como o fundo o mar agora contempla ao longe um lago e a continuidade da floresta que demonstra agora ter proporções bem maiores dessa forma, aparentando ter uma profundidade não definida, com isso feito também ocorre a adição de névoa na parte da frente e ao fundo do desenho além das nuvens e do céu que agora já estão coloridos.

Figura 22 - Processo de Criação de “Floresta Tropical, Guardiã da Floresta”, 3 de 3



Fonte: autor.

Com a adição da textura da grama, o chão fica mais bem definido e são feitas camadas de terra elevada como se o guardião emergisse rasgando o solo abaixo dele, a névoa surge por entre as árvores e alguns troncos são dispostos com opacidade baixa um pouco mais ao fundo para compor a cena, dando a sensação de profundidade ao observar a névoa.

### 3.6 Finalização da Ilustração

Figura 23 - Resultado Final, “Floresta Tropical, Guardião da Floresta”



Fonte: autor.

Ao avançar para etapa de realizar as animações que dariam vida para o ambiente, a arte precisou passar por mais algumas mudanças em alguns elementos específicos que precisaram ser melhor definidos para proporcionar um aspecto mais natural ao movimento, as plantas mais próximas à vista do espectador tiveram suas folhas divididas em camadas, uma a uma, fazendo com que o movimento delas se tornasse mais natural, não causando tanta distorção quanto se elas fizessem parte da mesma camada.

Alguns detalhes da pintura e da estrutura corporal do guardião também foram alterados. Seu corpo tem reajuste na tonalidade do sombreamento que foi feito com o intuito de trazer um contraste maior para as partes brilhantes de seu “coração” e olhos, enquanto seus membros (braços, cabeça e tronco), passam por uma repintura, buscando definir melhor cada parte de sua anatomia, além de que, cada parte dele é separada em camadas diferentes de forma a deixar cada pedaço de seu corpo mais livre e independente, trazendo mais naturalidade a seus movimentos.

## 3.7 Softwares para o Desenvolvimento

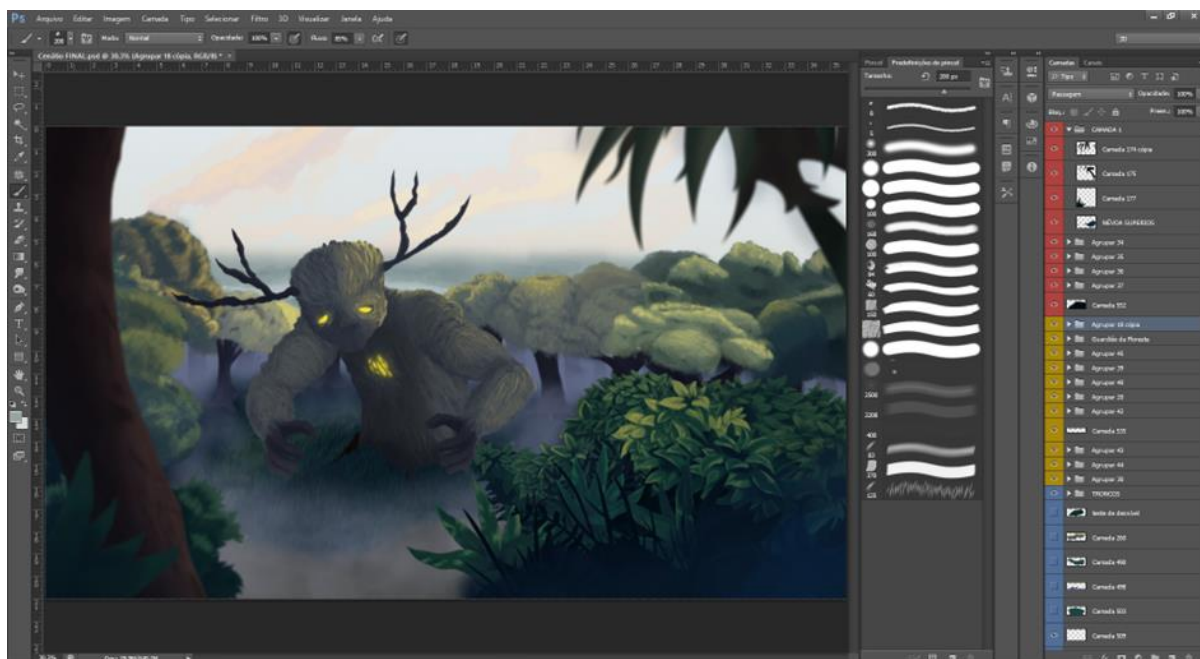
### Adobe Photoshop

O Adobe Photoshop foi fundamental em todas as etapas do desenvolvimento das ilustrações e dos estudos que compõem o cenário do projeto. Através desta ferramenta, foi possível estruturar cada componente do cenário em camadas distintas, facilitando o processo de animação subsequente. A capacidade de trabalhar com camadas permitiu uma organização eficiente e um controle detalhado sobre cada elemento da ilustração.

Dentre todas as ferramentas utilizadas, o Adobe Photoshop é aquele com o qual possui maior prática e facilidade. Essa familiaridade proporcionou um fluxo de trabalho mais ágil e preciso, possibilitando a aplicação de técnicas avançadas com maior eficiência e segurança.

O uso de diferentes tipos de *brushes* (pinceis) foi outro aspecto crucial. Eles permitiram a criação de texturas diversas, o que é particularmente necessário para o ambiente escolhido – uma floresta. As texturas detalhadas ajudaram a dar vida aos elementos naturais do cenário, como folhas, troncos e solo, contribuindo significativamente para a riqueza visual e a imersão do ambiente.

Figura 24 - Imagem da tela de edição, Adobe Photoshop



Fonte: autor.

Assim, o Adobe Photoshop não apenas facilitou a execução técnica das ilustrações, mas também foi indispensável para alcançar a qualidade visual desejada, essencial para a ambientação e a imersão dos jogadores no cenário proposto.

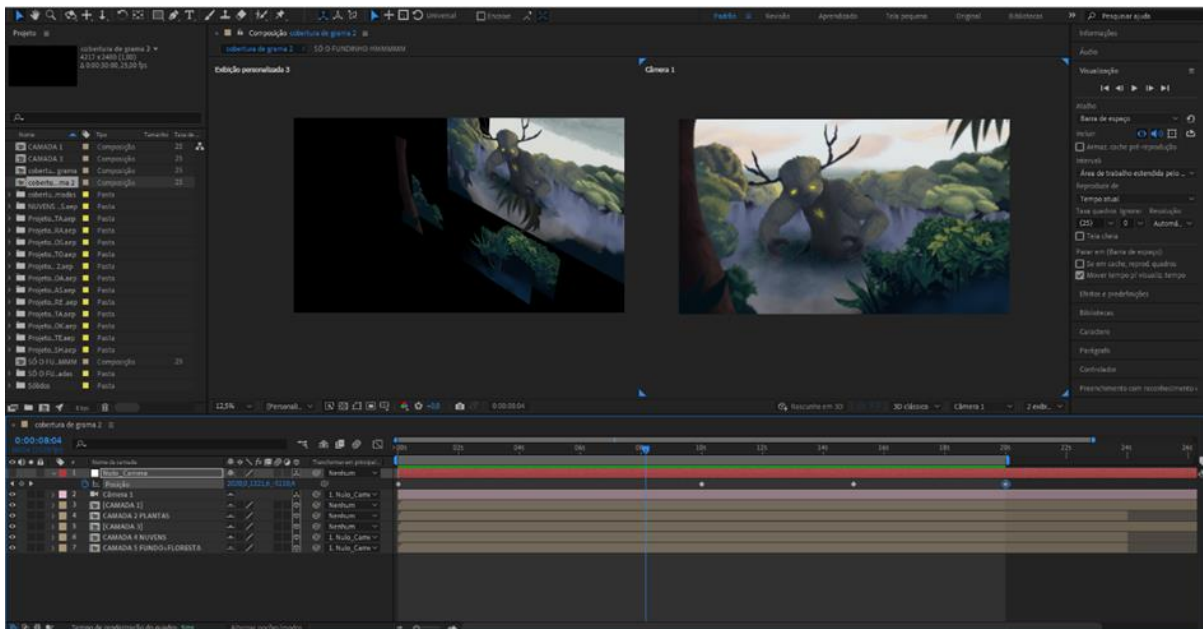
## Adobe After Effects

Levando em consideração que a ideia do trabalho é criar um cenário que consiga gerar um looping com movimentos suaves, concluí que o Adobe After Effects seria a ferramenta mais eficiente para realizar essa tarefa. Sua capacidade de criar animações fluidas e contínuas foi essencial para o objetivo de tornar os cenários mais dinâmicos e imersivos.

Dado que o ambiente escolhido é uma floresta, com diferentes texturas e movimentações, foi necessário que cada camada do desenho tivesse movimentos individuais. O programa facilitou esse processo através do uso de expressões, funções, códigos e plugins disponíveis em sua interface. Essas ferramentas permitiram a manipulação precisa de cada elemento, garantindo que cada parte do cenário se movesse de forma independente e natural.

Além disso, a flexibilidade do After Effects em integrar e animar as múltiplas camadas geradas através do Adobe Photoshop proporcionou um controle detalhado sobre a aparência final da animação que em conjunto com o uso da função de câmera móvel, permitiu a criação de um efeito suave de *parallax*, reforçando a ideia de profundidade através das camadas do desenho.

Figura 25 - Imagem da tela de edição, Adobe After Effects



Fonte: autor.

Assim, o Adobe After Effects foi indispensável para transformar o cenário ilustrado, até então, estático, em uma cena viva e envolvente, facilitando a criação de uma cena contínua e fluida que enriquece a experiência dos jogadores no universo do RPG.

## Design Doll

O DesignDoll é um software que permite manipular livremente modelos de corpo humano em um espaço 3D. No projeto, este programa foi utilizado para facilitar o estudo de anatomia do guardião da floresta, ajudando a definir a melhor pose e proporções para o corpo do personagem.

Uma das funcionalidades importantes do DesignDoll é a capacidade de exportar imagens em formato PNG com uma linha representando a linha do horizonte

correspondente à posição da câmera no espaço 3D. Isso facilitou significativamente o processo de perspectiva do guardião, permitindo alinhar a linha do horizonte do programa com a linha do horizonte no desenho feito no Photoshop.

Além dos fatores citados anteriormente, o software permite posicionar um ponto de luz, o que foi crucial no processo de pintura. Essa funcionalidade ajudou a identificar como sombrear a peça, garantindo que as sombras e iluminações fossem consistentes com a iluminação definida na cena.

*Figura 26 - Imagem da tela de edição, Design Doll*



Fonte: autor

Dessa forma, o DesignDoll se mostrou como uma ferramenta extremamente útil para auxiliar na precisão anatômica, na perspectiva correta e na iluminação adequada ao guardião da floresta, contribuindo para o resultado final das ilustrações e animações do projeto.

## 4. Resultados

Durante o desenvolvimento do projeto, diversos desafios técnicos e criativos surgiram, impactando o resultado. Entre os principais desafios enfrentados,

destacam-se os problemas de hardware. A complexidade elevada da ilustração, necessária para a animação no estilo motion comic, exigiu uma grande quantidade de camadas para aplicar eficazmente a sensação de profundidade. No entanto, a quantidade exorbitante de camadas tornou o processo de animação dificultoso, necessitando a mesclagem de várias camadas para viabilizar a animação, o que impediu o uso pleno do efeito de parallax.

Além disso, foram encontradas dificuldades significativas em relação à proporção e perspectiva do desenho. Dado que se tratava de uma paisagem com terreno irregular, com descidas e subidas íngremes, muitos estudos foram necessários para compreender a melhor forma de trabalhar a composição da cena, resultando em um tempo considerável investido nessa etapa do trabalho.

Problemas técnicos também ocorreram durante a exportação de arquivos do Adobe After Effects. O programa apresentou erros recorrentes ao tentar exportar a animação, o que demandou tempo adicional para investigar e resolver o problema. Embora a questão tenha sido solucionada, o processo afetou a qualidade final da animação.

Apesar dessas dificuldades, o produto final ainda apresenta qualidade significativa. O cenário consegue transmitir bem a sensação de imensidão da floresta. A névoa evoca um ar de mistério, enquanto as cores verdejantes das árvores conseguem trazer uma atmosfera quente e acolhedora. O guardião, por sua vez, devido à sua postura e tamanho, consegue transmitir uma presença imponente sem transmitir intenções malignas, cumprindo seu papel como a representação de uma força da natureza imparável, capaz de proteger ou destruir. A comparação do guardião com as árvores, onde ele se mostra maior do que a maioria delas, reforça ainda mais essa presença imponente.

Quanto à animação, os efeitos de movimento conseguem dar vida à cena. Desde as nuvens no céu até as plantas no solo, há tremulações sutis e pequenos deslocamentos, como se estivessem sob a influência do vento e do ambiente ao seu redor. A movimentação de câmera, além de auxiliar na sensação de profundidade da floresta com as camadas de sua composição, também serve para transmitir um

sentimento de urgência, que complementa a cena como um sentimento novo, transmitido única e exclusivamente pelo efeito gerado por esse movimento.

Todos esses aspectos, quando somados à utilização pontual de efeitos sonoros, engrandecem ainda mais o sentimento de imersão e pertencimento ao observar a tela, tornando o ato de analisar a imagem de um cenário descrito pelo mestre de mesa em uma experiência sensorial e extremamente divertida. A ilustração, mesmo com menos camadas no resultado, cumpre bem seu papel como representação de cenário, transmitindo claramente a sensação de profundidade. A animação funciona harmoniosamente, complementada pelos efeitos sonoros e música aplicados a ela, enriquecendo a experiência visual e narrativa. A atmosfera do cenário, com sua sensação de imensidão da floresta, a névoa evocando mistério e as cores verdejantes trazendo um ar acolhedor, consegue envolver os jogadores de maneira satisfatória. O guardião da floresta transmite uma presença imponente e ambígua, capaz de proteger ou destruir, reforçando a narrativa pretendida.

## **5. Considerações Finais**

O trabalho de desenvolvimento de um cenário animado para servir como ferramenta de imersão de uma mesa de RPG proporcionou um aprendizado valioso sobre os processos de ilustração, animação e sonoplastia, apesar dos desafios técnicos e criativos enfrentados. A integração de ferramentas como Adobe Photoshop, Adobe After Effects e Design Doll permitiu um desenvolvimento detalhado de ilustração e uma animação eficaz, embora limitada em alguns aspectos devido às restrições de hardware e problemas técnicos.

A escolha de uma música tema e efeitos sonoros demonstrou ser um componente essencial na criação de uma atmosfera imersiva, amplificando emoções e estabelecendo um vínculo mais profundo entre os jogadores e o mundo do RPG. Apesar de não ter sido possível testar a animação com a mesa de jogadores, os resultados obtidos indicam que o cenário animado tem potencial para enriquecer significativamente a experiência de jogo, proporcionando uma imersão mais profunda e uma narrativa mais envolvente.

Embora não tenha sido possível obter resultados práticos da usabilidade da animação na mesa de RPG devido à indisponibilidade dos jogadores, estes estudos podem contribuir nas áreas do design, jogos, ilustração e animação.

O trabalho realizado destaca a importância de uma abordagem integrada e detalhada na criação de cenários animados para RPG, ressaltando que, mesmo diante de obstáculos técnicos, é possível alcançar resultados que aprimorem a experiência de jogo. No futuro, a implementação prática do cenário animado com os jogadores permitirá uma avaliação mais completa de seu impacto, oferecendo insights adicionais que irão proporcionar futuras melhorias e adaptações.

## 6. Referências Bibliográficas

- ABS, Daniel (Org.). *Contextos Digitais: Encontros, Pesquisas e Práticas*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Escola de Administração, Grupo de Pesquisa Contextos Digitais e Desenvolvimento Humano, 2020.
- ALEXANDER, Rob; MCKENNA, Martin. *Drawing & Painting Fantasy Landscapes & Cityscapes: Create your own mythical cities, planets, and lost worlds*. B.E.S. Pub. Co., 2006
- BARRETO, Bettina Calmon. *O áudio no mundo dos Games: As várias facetas de um músico*. In: SBC – Proceedings of SBGames 2013. Rio de Janeiro: Art & Design Track – Full Papers, 2013.
- BOURY, Eric Stefan; MUSTARO, Pollyana Notargiacomo. *Um estudo sobre áudio como elemento imersivo em jogos eletrônicos*. São Paulo: Faculdade de Computação e Informática (FCI), Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), 2013.
- BORGES, Guilherme. *Board Game Sensorial: Uma imersão ao RPG*. Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC), 2020.
- BUENO, Murilo Gabriel Berardo; RIBEIRO, Raquel De Paula; ALVES, Julio Cesar; CHRISTINO, Daniel. *Games, comunicação e imersão: uma análise da construção do espaço e da atmosfera dos jogos de RPG de horror*. Goiânia, Goiás: Revista Panorama, 2020.
- C.R.I.S. - Ordem Paranormal. *História do RPG: Uma Viagem Pela Evolução do Gênero*. Disponível em: <<https://crisordemparanormal.com/blog/historia-do-rpg-uma-viagem-pela-evolucao-do-genero>>. Acesso em: 12 abr. 2024.

- FERREIRA, Marianne de Lazari. *Desenvolvimento Visual de Cenário para Animação: A Floresta no conto de Chapeuzinho Vermelho*. São Paulo: Faculdade de Comunicação, Departamento de Audiovisual e Publicidade, 2017.
- GHERTNER, Ed. *Layout and Composition for Animation*. Editora: Routledge, 2010.
- Layer Lemonade. *O QUE É MOTION COMICS | INSIGHTS*. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7bGCKewHfVs>>. Acesso em: 30 abr. 2024.
- LEEUWE, Mitch. *How to Draw Backgrounds Bundle*. Holanda, 2019.
- MOTA, Rosilane Ribeiro da; MARINHO, Francisco Carlos de Carvalho. *Jogo Digital - Aspectos Psicofisiológicos no Processo de Imersão*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema, 2014.
- Olof Storm. *Painting a Detailed Landscape in Photoshop*. 2022 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pxCCstffTbg>>. Acesso em: 27 Mar. 2024.
- ORC N ROLL. *O Poder dos Sons Ambiente e da Música no RPG*. Disponível em: <<https://www.orcnroll.com/2023/12/04/o-poder-dos-sons-ambiente-e-da-musica-no-rpg/>>. Acesso em: 28 ago. 2024.
- ORC N ROLL. *A Evolução do RPG: Uma Jornada desde o Nascimento até os Dias de Hoje*. Disponível em: <<https://www.orcnroll.com/2023/07/22/a-evolucao-do-rpg-uma-jornada-desde-o-nascimento-ate-os-dias-de-hoje/>>. Acesso em: 12 abr. 2024.
- RIBAS, Nicolas de Oliveira; TEIXEIRA, Narle Silva. *Design sonoro no RPG de mesa: uma estratégia para imersão*. In: 12ª P & D, Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016, Belo Horizonte: Faculdade Fucapi, 2016.