

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS

Eduardo Cezar Borges de Oliveira

ANIMAÇÃO EM *LEAGUE OF LEGENDS*:

Um estudo sobre a influência dos princípios de animação, adaptados à perspectiva isométrica

BELO HORIZONTE

2023

Eduardo Cezar Borges de Oliveira

ANIMAÇÃO EM *LEAGUE OF LEGENDS*:

Um estudo sobre a influência dos princípios de animação, adaptados à perspectiva isométrica

Artigo apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

BELO HORIZONTE

2023

RESUMO

Esse artigo propõe um pequeno estudo sobre as animações de alguns personagens presentes no jogo eletrônico *League of Legends*. O objetivo desta pesquisa é investigar a influência dos princípios de animação em um ambiente fora do cinema e da televisão, e como foram adaptados à perspectiva isométrica utilizada para a visualização do referido jogo eletrônico. O estudo é desenvolvido a partir de uma análise das mudanças ocorridas dentro do jogo em seus mais de 13 anos de história, através de exemplos comparativos da encenação e movimento animado de alguns personagens de *League of Legends*.

Palavras-chave: Animação 3D digital, Animação de personagem, *League of Legends*, Perspectiva isométrica, Princípios de animação.

ABSTRACT

This article is about the animations of some characters present in the game *League of Legends*. The aim of this research is to investigate the influence of animation principles for an environment outside of cinema and television, and the suitability for the isometric perspective used viewing the said electronic game. The study is developed from an analysis of the changes that occurred in the game in its more than 13 years of history, through comparative examples of staging and animated movement of some *League of Legends* characters.

Keywords: 3D Animation, Character animation, League of Legends, Isometric projection, Animation principles.

INTRODUÇÃO

Ao refletirmos sobre um trabalho que possa contribuir para a abrangência do estudo da animação figurativa — utilizando o movimento ilusório de personagens —, começamos por onde o aprofundamento na área mudou as visões sobre o nosso cotidiano. Algo muito recorrente era se deparar com um quadro (*frame*) de animação que parecia distorcido e não aparentava combinar com o restante da obra em que estava inserido (tanto em filmes quanto jogos eletrônicos). Não conseguíamos compreender o porquê desses pequenos quadros serem tão destoantes ao observá-los individualmente, em termos da deformação provocada na figura para enfatizar o movimento na animação. Porém, no começo dos estudos na área ao ingressar no CAAD/UFGM¹ —, principalmente a respeito dos conceitos de “compressão e estiramento”, “exagero”, “arcos”, “ação planejada entre poses principais”, “encenação”, “apelo visual” e “ações sobrepostas e contínuas” (FIALHO, 2013), que integram os princípios básicos da animação² (THOMAS & JOHNSTON, 1981) —, não só compreendemos que esses momentos são necessários para criar uma ilusão de movimento, como também passamos a apreciar esses quadros individuais, por eles transmitirem uma singularidade e autoria para a obra.

O interesse pelo tema em específico desenvolvido aqui se inicia recentemente — ao se deparar com esses mesmos quadros que destoam da obra (Figura 1) —, agora no jogo *League of Legends* (*League of Legends*, EUA, 2009), publicado e desenvolvido pela *Riot Games*³. Nesta plataforma, foi possível observar que os personagens tinham um exagero formal que nunca tínhamos reparado, apesar de anos de experiência com o jogo. E, ao serem notados, mesmo com os conhecimentos já adquiridos sobre os conceitos de animação, essas encenações exageradas surpreendem e levantam reflexões acerca de seus mecanismos de construção.

¹ Curso de graduação em Cinema de Animação e Artes digitais, criado em 2009 pelo programa REUNI (Programa de Apoio a Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais instituído pelo governo federal em 2007). Disponível em: <https://eba.ufmg.br/caad/>. Acesso em: 22 de Junho de 2023.

² “Thomas & Johnston classificaram em doze tópicos, os essenciais parâmetros da Animação experimentados e vivenciados pelo estúdio a partir dos anos 1930, listados segundo a ordem de importância ou descoberta para os animadores de uma empresa que chegaria ao auge de sua maturidade artística no final da década” (FIALHO, 2013, p. 17).

³ Fundada em 2006 por Brandon Beck e Marc Merrill é uma desenvolvedora, editora e organizadora de torneios de esportes eletrônicos americana com sede em West Los Angeles, Califórnia. Disponível em: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>. Acesso em 22 de Junho de 2023.



Figura 1 - personagens *Nilah* e *Milio* sem a visualização da perspectiva isométrica.
Fonte: *Nilah* - <https://youtu.be/Ohgtglx6SRM?t=55>. *Milio* - https://youtu.be/_FudDdGODsE?t=26.
Acessado em 30/03/2023.

Em uma primeira análise, pode-se observar que essas grandes deformações nas animações são necessárias para que eles possam ser percebidos na câmera principal do jogo, que é um ângulo diferente das figuras acima. Esse ângulo em questão é chamado de *perspectiva isométrica* (termo conceituado no tópico 1, p. 6). Na realidade, o jogador visualiza os mesmos quadros como as imagens a seguir:

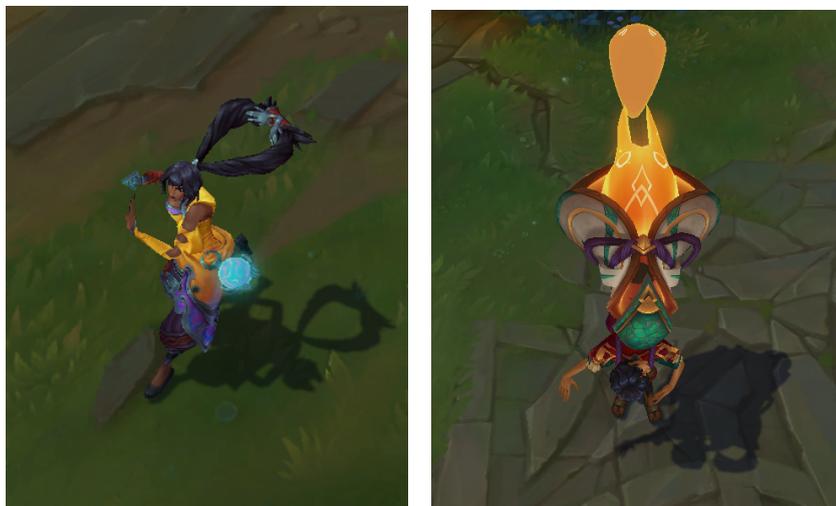


Figura 2 personagens *Nilah* e *Milio*, na perspectiva isométrica do jogo⁴.
Fonte: *Nilah* - <https://youtu.be/Ohgtglx6SRM?t=57>. *Milio* - https://youtu.be/_FudDdGODsE?t=26.
Acessado em 30/03/2023

Dentro do jogo, a câmera é travada na perspectiva em questão. Entretanto, em eventos promocionais do jogo, o canal oficial⁵ publica vídeos dos personagens em diferentes ângulos

⁴ LEAGUE OF LEGENDS. Riot Games: EUA, 2009. Jogo eletrônico.

⁵ *League of Legends* - YouTube. ([s.d.]). Disponível em <<https://www.youtube.com/@leagueoflegends>>. Acesso em 4 de Junho de 2023.

para criar cenas mais cinematográficas que estimulem uma experiência imersiva com os jogadores. Para conseguirmos movimentar a câmera do jogo livremente e acessar diferentes ângulos de câmera, saindo da perspectiva isométrica, foi utilizado uma API⁶ lançada pela própria *Riot Games* chamada de *League Director*⁷ que disponibiliza novas funções para gravações dentro do jogo.

Portanto, esse projeto pretende analisar as animações de alguns personagens do jogo *League of Legends*, chamados de *Campeões*⁸, e como a visualização do jogo — através do posicionamento da câmera — influencia no uso dos seguintes princípios de animação pelos animadores, nesta ordem: “encenação”, “ação planejada entre poses principais”, “arcos”, “exagero”, “apelo visual”, “compressão e estiramento” e “ações sobrepostas e contínuas” (FIALHO, 2013). E, assim, comparar de que maneira esses princípios foram adaptados, melhorados e consolidados durante os anos de desenvolvimento do jogo — através de reformulações (*reworks*⁹) e novos lançamentos — para o ponto de vista isométrico.

1. A câmera e o jogo

League of Legends é um jogo eletrônico gratuito, desenvolvido e publicado no ano de 2009. No formato padrão do LoL¹⁰, o MOBA¹¹, dois times de 5 jogadores cada se enfrentam com o objetivo de defenderem sua base e destruir a base inimiga. Para completar esse objetivo, o jogador escolhe um *Campeão*, exerce a função pré-determinada, de acordo com as habilidades individuais para esse personagem e participa de batalhas coletivas para avançar no território.

Os jogadores controlam as ações do personagem de uma perspectiva isométrica. O ambiente isométrico possui três eixos que formam, entre si, três ângulos congruentes de 120°. |Essa representação possibilita uma visualização de cenário mais simples, por ignorar alguns fenômenos ópticos como linha do horizonte e ponto de fuga, e por isso é utilizada em áreas como arquitetura e engenharia. Essa perspectiva foi desenvolvida dentro do ambiente de

⁶ Interface de Programação de Aplicação - conjunto de serviços/funções que foram implementadas em um programa de computador secundário e que são disponibilizados para que outros programas principais possam utilizá-los diretamente de forma simplificada. Este aplicativo permite que jogadores e interessados no ambiente gráfico do jogo possam visualizar personagens e cenário fora da perspectiva isométrica.

⁷ RIOT GAMES. *League Director*. Versão 0.1.3. [Santa Mônica]: Riot Games, 2019.

⁸ Personagens controláveis em *League of Legends*. Denominação derivada de nomenclaturas usadas em períodos como Idade Média para intitular guerreiros poderosos que lutavam em nome de outras pessoas.

⁹ Mudanças nas versões originais dos personagens.

¹⁰ Abreviação de *League of Legends*.

¹¹ Arena de batalha multijogador online (*Multiplayer Online Battle Arena*) - gênero de jogo, derivado do jogo de estratégia em tempo real.

jogos, desde o lançamento do jogo *Zaxxon*, publicado pela SEGA¹² em 1981. Jogos com esse estilo de câmera ficaram conhecidos como pseudo 3D digital, por “[...] simularem ambientes tridimensionais em jogos 2D, ao mudarem a visão do ambiente no eixo x ou y, mostrando mais de um lado das estruturas” (PITKO, 2022, p. 15) (tradução nossa)¹³. Desde então, a câmera isométrica se consolidou na indústria de jogos eletrônicos, sendo utilizada em grandes títulos até os dias atuais, como: *Starcraft* (Blizzard Entertainment¹⁴, 1998), *Hades* (Supergiant Games¹⁵, 2018) e *Warcraft III* (Blizzard Entertainment, 2002), esse último tendo grande influência no desenvolvimento do *LoL*.

Já os jogos em 3D digital que utilizam desse ângulo de câmera, como é o caso do *League of Legends*, são chamados de 3D estático, onde o ponto de vista não pode ser alterado (MEINTEMA, 2016). Assim não podemos ver a parte de trás de alguns cenários que, por essa razão, não são nem modelados.

Entretanto, esse ângulo de câmera praticamente não é utilizado em filmes e televisão. E como o estudo da área de animação e seus princípios têm grande relação com estas mídias, pensamos em câmeras que também são usadas nesses espaços, como planos, enquadramentos e ângulos da mídia tradicional. Porém, com o desenvolvimento de outras mídias que também utilizam animação, como os jogos eletrônicos, muitos desses conceitos de câmeras mudam, principalmente para utilizar ângulos mais adequados à visualização de cena pelos jogadores. Assim, surge a primeira questão: como os animadores adaptaram alguns princípios de animação para um ângulo de câmera tão particular?

Outra diferença entre as mídias tradicionais e os jogos eletrônicos é a necessidade de monetização ao longo dos anos, para que seus servidores e atualizações possam ser continuados. Por ser gratuito para jogar, a monetização do *LoL* vem de outra fonte: a venda de acessórios dentro do jogo, principalmente as *skins*¹⁶. Essas *skins* modificam roupas, apetrechos e efeitos visuais dos personagens.

Figueiredo (2016, p. 56) relata que em muitos projetos transmidiáticos de sucesso, muito mais que narrar uma história em várias mídias, há um esforço em criar mundos ficcionais, especialmente quando se fala de fantasia ou

¹² Fundada em 1960 pelo norte-americano Martin Bromley é uma desenvolvedora e publicadora de jogos eletrônicos sediada em Tóquio, Japão.

¹³ “[...]] by shifting the player's viewpoint of the landscape along the x- or y-axis to show more than one side of an object”.

¹⁴ Fundada em 1991 por Michael Morhaim, Frank Pearce e Allen Adham, é uma editora e desenvolvedora de jogos eletrônicos americana tendo sua sede na cidade de Irvine, Califórnia.

¹⁵ Fundada em 2009 por Amir Rao e Gavin Simon, é uma desenvolvedora e editora americana independente de jogos eletrônicos com sede em São Francisco.

¹⁶ Recursos que modificam o visual dos personagens. Muito comumente elas modificam apenas as vestimentas, mas também podendo ainda adicionar mais elementos visuais, como chapéus, máscaras e etc.

distopia. As histórias implicam em tempo, espaço e causalidade, acontecendo obrigatoriamente em um mundo narrativo. Este é o caso do LoL, que desenvolve o mundo de Runeterra e os diversos universos alternativos que contextualizam as linhas de *skins* (SILVA, 2019, p. 43).

Os Campeões e o mundo de Runeterra¹⁷ ganham vida e, conseqüentemente, oferecem apoio para o ingresso de um novo público através da narrativa transmidiática (JENKINS, 2009). Esta narrativa é composta por diferentes mídias, como as cinemáticas (*cinematics*¹⁸), que contam as histórias dos personagens, publicadas nos canais oficiais da *Riot Games*; e também pelas animações de personagens, que passam suas personalidades, durante a partida de *League of Legends*.

Em primeira mão, é a maneira como um personagem anda, repousa, ataca e usa suas habilidades dentro do jogo, que transmite sua personalidade e história ao jogador. Isto levou a um segundo questionamento: como a melhoria na relação câmera-animação, ao longo do tempo e das versões do jogo, ajudou a criar personagens com maior “apelo visual” (FIALHO, 2013, p. 75-77) e a comunicar esse novo carisma ao jogador?

2. Reformulações

O caso do LoL é interessante por ter sido lançado há quase 14 anos e, para o jogo se manter relevante e atual, possuir atualizações periódicas ao longo deste tempo. Essas atualizações modificam tanto o balanceamento do jogo, mudando números que influenciam na jogabilidade — como quantidade de vida dos personagens e o dano que esses causam ao adversário — quanto no visual do jogo, como as reformulações de Campeões.

No lançamento de LoL, o jogo contava com 40 Campeões para o jogador escolher. Com o passar dos anos, novos personagens foram inseridos no jogo, e hoje o LoL conta com mais de 160 Campeões. Por conta disso, a data de lançamento entre dois personagens distintos pode ter uma grande diferença. Esta distinção é bem perceptível ao jogador, já que, ao longo dos anos houve um avanço nas tecnologias gráficas e mudanças nas escolhas do projeto visual (*design*) dos personagens. Neste sentido, as reformulações servem para amenizar essas diferenças, geradas pelo tempo, dentro do jogo. As mudanças feitas nessas reformulações de personagens costumam ser bem variadas, podendo modificar a ilustração oficial (*splash art*¹⁹),

¹⁷ Nome do mundo ficcional onde a história de *League of Legends* se passa.

¹⁸ Curtas-metragens de animação que aprofundam as histórias dos personagens e do mundo, e podem ser acessadas pelos jogadores nos canais oficiais da empresa desenvolvedora do jogo.

¹⁹ Ilustração que aparece durante o carregamento do jogo e usada para divulgar o personagem ou *skin*.

o modelo 3D, os efeitos sonoros e visuais, o conjunto de habilidades e, muitas vezes, todas essas mudanças juntas.

Neste trabalho, usamos as reformulações como uma estratégia fácil de comparar as animações desenvolvidas nos primórdios do jogo com as mais atuais. Assim é possível analisar o mesmo personagem fazendo um movimento igual, ou muito semelhante, porém desenvolvido em épocas diferentes. Dentre todas as reformulações, foram selecionadas as que focaram em alterar a arte e os modelos 3D dos personagens, mas que mantiveram a base de seus conjuntos de habilidades. Utilizando esta triagem, foi possível comparar ações similares ao longo das atualizações do LoL e observar o uso dos princípios de animação pela câmera isométrica.

Assim, foram escolhidos para análise e demonstração do problema de pesquisa, a personagem *Morgana* — lançada no ano de 2009 e que teve sua reformulação no ano de 2019 —, e o personagem *Mordekaiser*, lançado em 2010 e que recebeu reformulação também em 2019.

Começando pela *Morgana*, utilizamos o conceito de “encenação” (FIALHO, 2013, p. 67-68) e sua relação com a silhueta da personagem:

[...] Não tinha outra maneira de encenar uma ação exceto pela silhueta. De que outra maneira teria qualquer clareza? Uma mão em frente ao peito iria simplesmente desaparecer; ombros escuros levantados sobre a parte escura da cabeça iria negar um dar de ombros, e as grandes e escuras orelhas continuavam se emaranhado com o restante da ação justamente quando outros problemas de desenho pareciam estar resolvidos. Na verdade, essa limitação era mais benéfica do que imaginávamos; nós aprendemos que é sempre melhor mostrar a ação na silhueta (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 55) (tradução nossa)²⁰.

Ao compararmos as duas versões da personagem (Figura 3), é perceptível a evolução de sua silhueta e como a versão mais recente é fácil de ser lida, diferente da anterior que possuía muita poluição visual. Agora sua postura é melhor trabalhada para a perspectiva isométrica, os braços estão para fora e não mais sobrepostos sobre seu próprio corpo. Suas asas, roupas e cabelo agora também possuem formas mais distintas.

²⁰ There was no way to stage an action except in silhouette. How else could there be any clarity? A hand in front of the chest would simply disappear: black shoulders lifted against the black part of the head would negate a shrug, and the big, black ears kept getting tangled up with the rest of the action just when other drawing problems seemed to be solved. Actually, this limitation was more helpful than we realized: we learned that it is always better to show the action in silhouette.



Figura 3 - A evolução da silhueta de *Morgana*: antes, no quadro da esquerda, e depois, à direita.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=A3FRupIWOsg>

Com certeza, um diferencial para a mudança na animação se deve à maneira que a *Riot* anima os personagens, pelo método de desenho das poses principais (*hand-keyed*), onde os animadores desenhavam cada um dos quadros (*frames*) e não mais pela captura de movimentos²¹.

[...] Nós firmamos nesta técnica anos atrás — antes de eu entrar — porque é essencial para mantermos nosso estilo interno e nos auxilia a entregar uma animação suave e instantânea, que não afeta a jogabilidade do League. Por fim, a animação com o desenho das poses principais nos permite implementar diversas práticas de animação, como: quadros borrachudos e compressão e estiramento; ao mesmo tempo que mantém silhuetas icônicas dos personagens para a leitura de jogabilidade (ALDERTON, 2014) (tradução nossa)²².

A fácil e rápida leitura da ação do personagem possui um destaque maior dentro do jogo eletrônico se comparado às mídias tradicionais de audiovisual, porque, além do jogador precisar entender qual ação a personagem está executando, ele também precisa reagir de forma adequada à determinada ação. Assim, silhuetas confusas, que conseqüentemente geram movimentos confusos, afetam negativamente na jogabilidade.

²¹ Processo de gravação de movimento, por rastreamento das ações dos atores, e transposição do movimento em um modelo digital.

²² [...]hand-keyed animation. We settled on this technique years ago – before I joined – because it’s integral to maintaining our in-house style and helps us deliver smooth and instant animations that don’t affect League’s gameplay. Finally, hand-keyed animation allows us to implement several animation practices such as smear frames or squash and stretch all while maintaining iconic character silhouettes for gameplay readability.

Disponível em:

<<https://www.pluralsight.com/blog/film-games/inside-character-animation-process-league-legends>>. Acesso em: 1º de Novembro de 2022.

Durante o uso das habilidades da *Morgana* (Figura 4), observamos como as poses principais mais elaboradas, e adaptadas à perspectiva do jogo, facilitam nessa rápida e clara leitura de jogabilidade. E essas poses possuem uma silhueta superior na versão mais recente:



Figura 4 - *Morgana* usando suas habilidades: as poses principais elaboradas pelos animadores estão com silhueta e postura melhores na versão mais recente da personagem (representadas pelos 2 quadros de baixo).

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=A3FRupIWOsg>.

Thomas e Johnston (1981, p. 56) também abordam como o uso da ação planejada entre poses principais é favorecido pela diagramação (*layout*) com fortes perspectivas, que é o caso da câmera do LoL exemplificada na Figura 4.

No exemplo a seguir, com o personagem *Mordekaiser*, podemos observar o mesmo movimento realizado pelo Campeão, antes (Figura 5) e depois (Figura 6) de sua reformulação pelos desenvolvedores/animadores do jogo. Nesta comparação, destacamos o arco que o personagem movimenta sua arma.

Arcos eram rascunhados, enquanto as poses principais eram planejadas, para guiar eventuais desenhos ao longo deste caminho curvo. Quando os desenhos finais estavam sendo feitos, mais caminhos se tornariam aparentes para o personagem ir ainda mais longe na ação, especialmente utilizando, a seu favor, [os princípios de] Compressão e Estiramento e Ações Sobrepostas. (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 60) (tradução nossa)²³.

Ao analisar o novo arco estabelecido para a ação do personagem *Mordekaiser* na Figura 6, vemos essas mesmas poses principais citadas pelos autores, e que guiam os outros quadros da

²³ Arcs were sketched in, as the key actions were planned, to guide the eventual drawings along this curved path. When the final drawings were being made, more ways would become apparent for the character to go even farther in the action, especially using Squash and Stretch and Overlapping Action to good advantage.

Figura 5, sugerirem um maior exagero na curva da arma e no rastro distorcido da energia luminosa deixada por ela. Aqui, as poses principais auxiliam na construção do arco, adaptando seu caminho sobre a diagramação da cena visualizada pelo jogador. Seu “exagero” (FIALHO, 2013, p. 77-79) é, portanto, necessário pela forte perspectiva isométrica presente, além de transmitir, pelo estiramento do cabo da arma, a força que o personagem coloca no movimento.



Figura 5 - *Mordekaiser* pré-reformulação: arco destaca o caminho curvo da ação, mas não interfere na curvatura do cabo da arma e não sugere nenhum rastro de energia durante as poses principais do movimento.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rYKdUGZIMNE>.



Figura 6 - Mordekaiser pós-reformulação: arco exagerado destaca curva no cabo da arma e distorção no rastro de energia deixado por ela.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=F9VFp-DT7bQ>.

Diante desses exemplos, é notável que as reformulações dos Campeões do LoL, para além de modernizarem a arte e os modelos 3D, também aprimoraram a qualidade das animações de personagens do jogo, exagerando os princípios de animação em suas ações sob a influência da perspectiva isométrica. Consequentemente, esta estratégia dos animadores auxiliou na leitura dos movimentos dos personagens, afetando positivamente a jogabilidade.

3. Novos Campeões

Como citado anteriormente, o sustento do jogo é baseado na venda de cosméticos virtuais que alteram a aparência de um Campeão. Assim, é de suma importância para a empresa desenvolvedora que os Campeões possuam “apelo visual” (FIALHO, 2013, p. 75-77), de modo que os jogadores criem apeços por esses personagens e, consequentemente, tenham vontade de customizá-los.

Em um breve contexto histórico, podemos avaliar como os animadores utilizaram da perspectiva isométrica para além de polir os movimentos das ações do jogo, buscando transmitir também a singularidade do personagem e seu apelo visual para o jogador. Para esta análise, foram selecionados dois personagens relativamente mais recentes: *Sett*, lançado em 2020 e a *Nilah*, lançada em 2022.

Nestes campeões escolhidos, podemos observar como os animadores aproveitaram criativamente a perspectiva isométrica para criar os movimentos básicos dos personagens, nas ações cíclicas de repouso e caminhada. Para exemplificar o primeiro movimento, utilizamos o personagem *Sett*.

Na história de Runeterra, *Sett* é um lutador de arena, que enfrenta fisicamente, com sua força bruta, todos que desafiam sua autoridade como o atual *Chefe da Arena*. Dentro do jogo, certa parte dessa personalidade nos é transmitida pela maneira com que *Sett* fica em repouso, mantendo um movimento cíclico de animação, denominado *idle*²⁴. Nessa animação, *Sett* olha os outros personagens com a cabeça erguida e de punhos fechados, mostrando que está preparado para o que vier em sua direção. Porém, o mais interessante dessa pose é que *Sett* está olhando para cima: na Figura 7 à esquerda, sem a perspectiva isométrica, a pose não funciona, pois seu pescoço e peito estão muito esticados e não vemos seu rosto com clareza. Porém, à direita, com a perspectiva, percebemos que *Sett* está encarando o próprio jogador que o controla, também o desafiando. Essa animação é a base do personagem e ela só funciona por causa da perspectiva isométrica, que o permite interagir com o jogador.



Figura 7 - *Sett* em repouso: este respiro cíclico do personagem só faz sentido no quadro à direita, quando ele aparenta desafiar o jogador sob a perspectiva isométrica.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=F9VFP-DT7bQ>.

Outro personagem que tem sua principal personalidade/emoção transmitida pela animação é *Nilah*, analisada, nesta pesquisa, pelo movimento cíclico de caminhada. Em seu livro,

²⁴ Animação do personagem enquanto ele está respirando, piscando etc.

Richard Williams discute a importância da caminhada para externar a personalidade de um indivíduo:

Por que reconhecemos o Tio Charlie mesmo que não o tenhamos visto por dez anos - andando - de costas - fora de foco - distante? Porque a caminhada de todo mundo é tão individual e distinta, como seus rostos. E um pequeno detalhe altera tudo. Há uma quantidade enorme de informação em uma caminhada e nós a lemos instantaneamente (WILLIAMS, 2002, p.104) (tradução nossa)²⁵.

Sendo assim, podemos discutir como o jogo define a personalidade de *Nilah*, analisando a sua animação de caminhada. Conforme relatado em sua história, *Nilah* é uma personagem que está o tempo todo alegre: “Tendo conquistado seu poder após enfrentar o demônio da alegria, que estava aprisionado há muito tempo, ela não sente outra emoção senão um júbilo incessante”²⁶. Toda essa alegria descrita na sinopse da personagem, presente no site oficial de LoL, é transmitida na animação cíclica de caminhada da personagem, em que ela está sempre saltando de alegria (Figura 8).



Figura 8 - Caminhada de *Nilah*, vista fora da perspectiva isométrica: o exagero no salto (terceiro quadro, ao centro), o estiramento das pernas (segundo quadro à esquerda) e do tronco (quarto quadro da ação) são necessários para percebermos esta ação na perspectiva isométrica..

Fonte: <https://model-viewer.com/viewer/league-of-legends/champions/nilah/0>.

²⁵ Why is it that we recognize Uncle Charlie even though we haven't seen him for ten years - walking - back view - out of focus - far away? Because everyone's walk is as individual and distinctive as their face. And one tiny detail will alter everything. There is a massive amount of information in a walk and we read it instantly

²⁶ Nilah, Biografia. Universo de League of Legends, 2022. Disponível em:

<https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/nilah>. Acesso em: 23 de Maio de 2023.

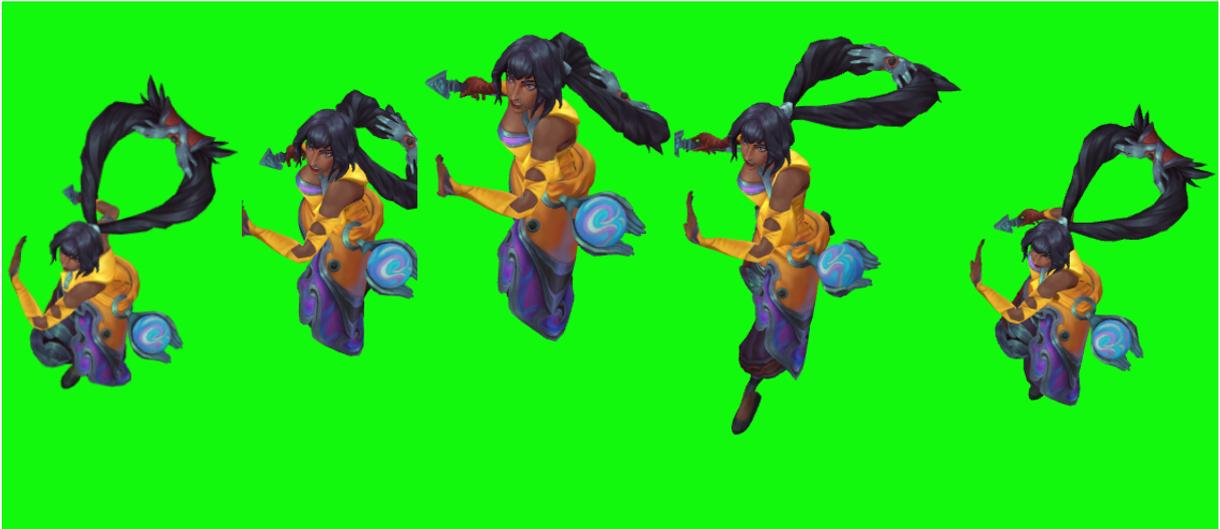


Figura 9 - Caminhada de Nilah, vista na perspectiva isométrica.
Fonte: <https://model-viewer.com/viewer/league-of-legends/champions/nilah/0>.

Nesses saltos, temos o uso da “compressão e estiramento” (FIALHO, 2013, p. 61-65) do corpo de *Nilah* nos quadros principais e um exagero na altura que a personagem salta. Esses dois são necessários, já que na perspectiva isométrica do jogo os movimentos na vertical são mais difíceis de serem lidos (Figura 9). Complementando o uso desses princípios de animação, temos também a presença do grande cabelo de *Nilah*, o qual gera “ações sobrepostas e contínuas” (ibidem, p. 55-61), que, como enunciadas por Thomas & Johnston (1981, p. 60), também auxiliam na leitura dos arcos durante os saltos e percepção orgânica de movimento deste apetrecho da personagem.

4. Considerações finais

Diante dos personagens analisados, é possível confirmar que os animadores de *League of Legends* estão implementando os princípios de animação em seus personagens, modernizando os aspectos visuais do jogo. E, por causa das características singulares do jogo eletrônico em questão, como a forte perspectiva isométrica, manipulam tecnicamente as formas dos personagens (fora deste ângulo de câmera) para se adequarem aos resultados artísticos do movimento animado pretendido para esta mídia.

Ao observarmos a evolução e adaptação dos princípios de animação ao longo dos anos no jogo, e dos personagens desenvolvidos nesse período, é notório que, após um momento de consolidação do estilo e das decisões artísticas, surgem novos *campeões* com objetivos de dar um passo a mais em suas formas e técnicas de movimento. Após a criação e experimento com

as deformações da figura, estes novos personagens não são mais modificados, exatamente para se encaixarem nas necessidades de uma animação bem articulada dentro da usabilidade do jogo. Agora, eles utilizam das características que diferenciam o jogo eletrônico das outras mídias a seu favor, impulsionando sua visualidade.

Por fim, os quadros individuais sem a perspectiva isométrica que destoam do restante da obra (Figuras 1, 4, 6, 7 e 8), analisados nesta pesquisa sobre o jogo *League of Legends*, vão além dos motivos comuns de auxiliar na ilusão de movimento, transmitirem singularidade e autoria para a obra. Esses quadros são pequenos vestígios históricos do processo de evolução da animação dentro de jogo e foram utilizados como referência para o estudo proposto.

Neste sentido, a pesquisa buscou demonstrar a importância de se dominar os princípios de animação difundidos pela indústria do desenho animado estadunidense para que os profissionais envolvidos na manipulação das formas dos personagens no jogo *League of Legends* pudessem saber exatamente o que deformar nos quadros individuais analisados aqui, com o objetivo de amplificar a qualidade do movimento e encenação na perspectiva isométrica.

5. Referências

ALDERTON, Rory. **Inside the Character Animation Process for League of Legends**. Pluralsight, 2014. Disponível em: <<https://www.pluralsight.com/blog/film-games/inside-character-animation-process-league-legends>>. Acesso em: 1º de Novembro de 2022.

CONG, Ding. **The Art of 3D: Development and Application of 3D Model in Animation, Games and Films**. TEST Engineering & Management, SSN: 0193-4120 Page No. 4995 - 4998, Novembro-Dezembro, 2019. Disponível em: <<https://research.lpubatangas.edu.ph/wp-content/uploads/2020/06/Esguerra-699-Article-Text-1230-1-10-20191224.pdf>>.

FIALHO, Antônio. **A Experimentação Cinética de Personagem: Os Princípios da Animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador**. Tese de Pós-Graduação em Artes – Escola de Belas Artes – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

FIGUEIREDO, Camila. **Narrativa Transmídia: modos de narrar e tipos de história**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras, UFSM, v. 1, n. 53, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MEINTEMA, Ruben. **Playing in Perspective: An Art Historical Analysis of Spatial Representations in Video Games**. University of Groningen, The Netherlands, 2016. Disponível em: <<https://crossings.tcd.ie/issues/6.1/Meintema/>>

PITKO, Chloe. **Between Gaming imensions: AN ANALYSIS ON 2.5D AND PSEUDO 3D, ANIMATION TECHNIQUES THROUGHOUT VIDEO GAME HISTORY**. California State University, Long Beach, 2022. Disponível em: <<https://scholarworks.calstate.edu/downloads/f4752p912>>.

RIOT GAMES, Inc. **The Art of League of Legends**. Ballistic Publishing, v. 1, 2013.

SILVA, Antônio, 2019. **A Narrativa Transmidiática Como Influência e Fator Motivante para o Consumo de Bens Virtuais no League of Legends**. Monografia de Graduação em Publicidade e Propaganda – Instituto de Cultura e Arte – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Ilusion of Life: Disney Animation**. New York: Disney Editions, 1995.

WILLIAMS, Richard. **Animator's Survival Kit**. Faber & Faber: 2002.