

# Teste de Conclusão - Fundamentos da Arte para Jogos



## INSTRUÇÕES

Responda as 10 questões a seguir e envie um documento com sua resolução para o membro responsável pela trilha (atualmente [leticiasmttonaki@usp.br](mailto:leticiasmttonaki@usp.br) ou [@leticiasati](#) no Telegram). Cada questão vale 10 pontos, e caso sua pontuação seja maior ou igual a 70 pontos, você se tornará certificado em Fundamentos da Arte para Jogos na Conway!

A maioria das perguntas apresenta caráter aberto, então tente **responder de forma completa e com clareza**. Para as questões em que é preciso criar artes, insira a imagem no documento ou um link que direcione ao arquivo.

**⚠️ Não faça uso de qualquer ferramenta de IA, nem para a escrita das respostas ou criação das artes.**

❖ BOA PROVA! ^^



## QUESTÕES

### QUESTÃO 1

Quais são as três propriedades das cores? **Explique** em que consiste cada uma e **crie** duas cenas com variações de cada uma dessas propriedades. Em seguida, explique como essas variações afetam a percepção do observador.

### QUESTÃO 2

Explique o que são cores complementares, análogas, triádicas e monocromáticas. Além disso, escreva uma aplicação em jogos de cada uma dessas harmonias de cores.

### QUESTÃO 3

O que é composição?

### QUESTÃO 4

Explique a relação entre a camada de Foreground e a técnica de composição Framing.

### QUESTÃO 5

Cite três fundamentos da Composição que normalmente são usados em cenários que remontam à natureza. Justifique sua resposta.

## **QUESTÃO 6**

Marque **verdadeiro** ou **falso** para as afirmações a seguir, **justificando** as assinaladas como **falsa**:

- ( ) Elementos da camada Staffage nos fornecem um exemplo de linha guia prática;
- ( ) Em uma paleta de cores, para escolhermos tons de sombreamento e iluminação, ajustamos apenas o brilho da cor;
- ( ) O ângulo alto exalta a grandiosidade do elemento dominante;
- ( ) Quanto maior e mais próximo o personagem estiver da câmera, mais centralizado ele deve ficar na tela;
- ( ) Parallax é um efeito visual em que elementos mais próximos do observador se movem mais rápido e elementos mais distantes se movem mais devagar;
- ( ) Cores quentes evocam emoções fortes, denotando dinamismo e emoção, enquanto cores frias transmitem uma certa apatia, expressando calmaria e melancolia;
- ( ) O espaço negativo consiste na zona ao redor do elemento principal da imagem;
- ( ) A simetria costuma ser usada em composições que apresentam paisagens naturais;
- ( ) Uma das formas de gerar contraste é iluminando o dominante e escurecendo os demais elementos ao redor;
- ( ) Paletas de cores monocromáticas são melhores quando o objetivo é expressar o significado de diversas cores, atrelando-as à personalidade do personagem;

## **QUESTÃO 7**

Crie uma cena de jogo, e monte uma hierarquia de importância dos elementos da cena, fazendo uso do que foi apresentado no módulo de Teoria das Cores e Composição. Explique quais e como os conceitos desses módulos foram aplicados para gerar a hierarquia de importância dos elementos.

## **QUESTÃO 8**

Cite um conceito do módulo Teoria das Cores e outro do módulo Composição que estão presentes na cena a seguir. Explique como a aplicação desses conceitos traz harmonia e profundidade à cena.



» Fonte: GamerSyde - Abzû

### QUESTÃO 9

De que formas podemos dar contraste aos elementos de um jogo?

### QUESTÃO 10

Crie uma cena de jogo fazendo uso das seguintes técnicas e fundamentos de composição:

- ❖ Simetria
- ❖ Ângulo alto
- ❖ Linhas guia práticas verticais
- ❖ Contraste por iluminação

Explique como esses aspectos afetam nossa percepção quanto ao dominante.