

## Roteiro de Atividade Domiciliar

Olá, aluno!

Em nossas últimas aulas alternamos entre o trabalho com pixel e vetores, sendo este último nosso mais recente assunto de todos. Dentre suas vantagens, encontramos a maior facilidade de edição do material já finalizado, sem grandes impactos para obra.

Bem-vindo à disciplina de computação gráfica para jogos digitais I. Nesta aula vamos utilizar o conhecimento adquirido e registrados nas aulas anteriores do SIGA para resolvermos o seguinte desafio. Vetorizar a mão uma imagem conceitual no software vetorial de sua escolha. Em sala utilizamos o Inkscape, mas lembre-se que são conceitos universais, no caso, curvas de b  zier.

- Nosso objetivo ser   de aplicar todo conhecimento visto em aula at   a presente data.    

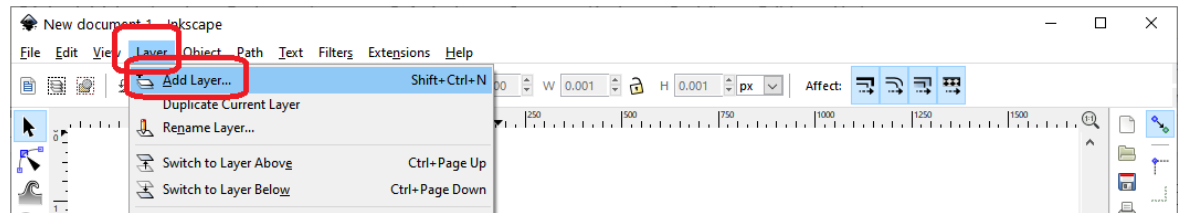
Observe as imagens abaixo:



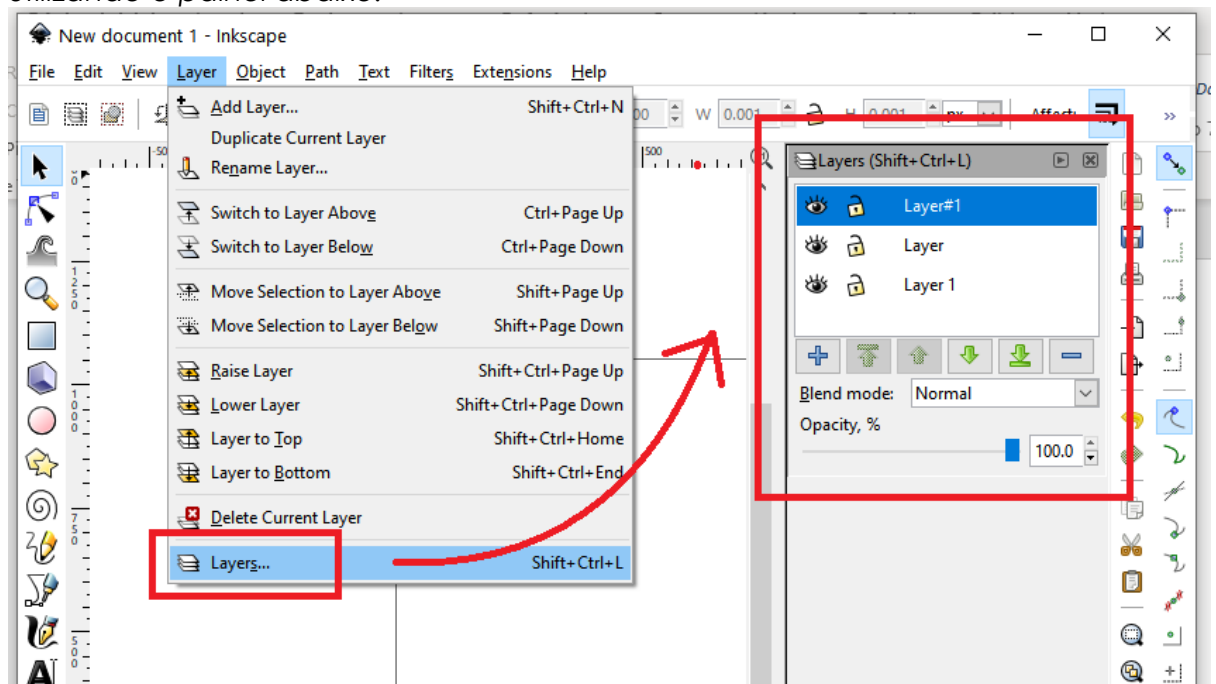
Trata-se de um “concep-art” que utilizaremos como imagem de fundo para nosso trabalho de vetorização manual.

### Orientação:

Antes de adicionar a imagem fornecida, crie uma camada:



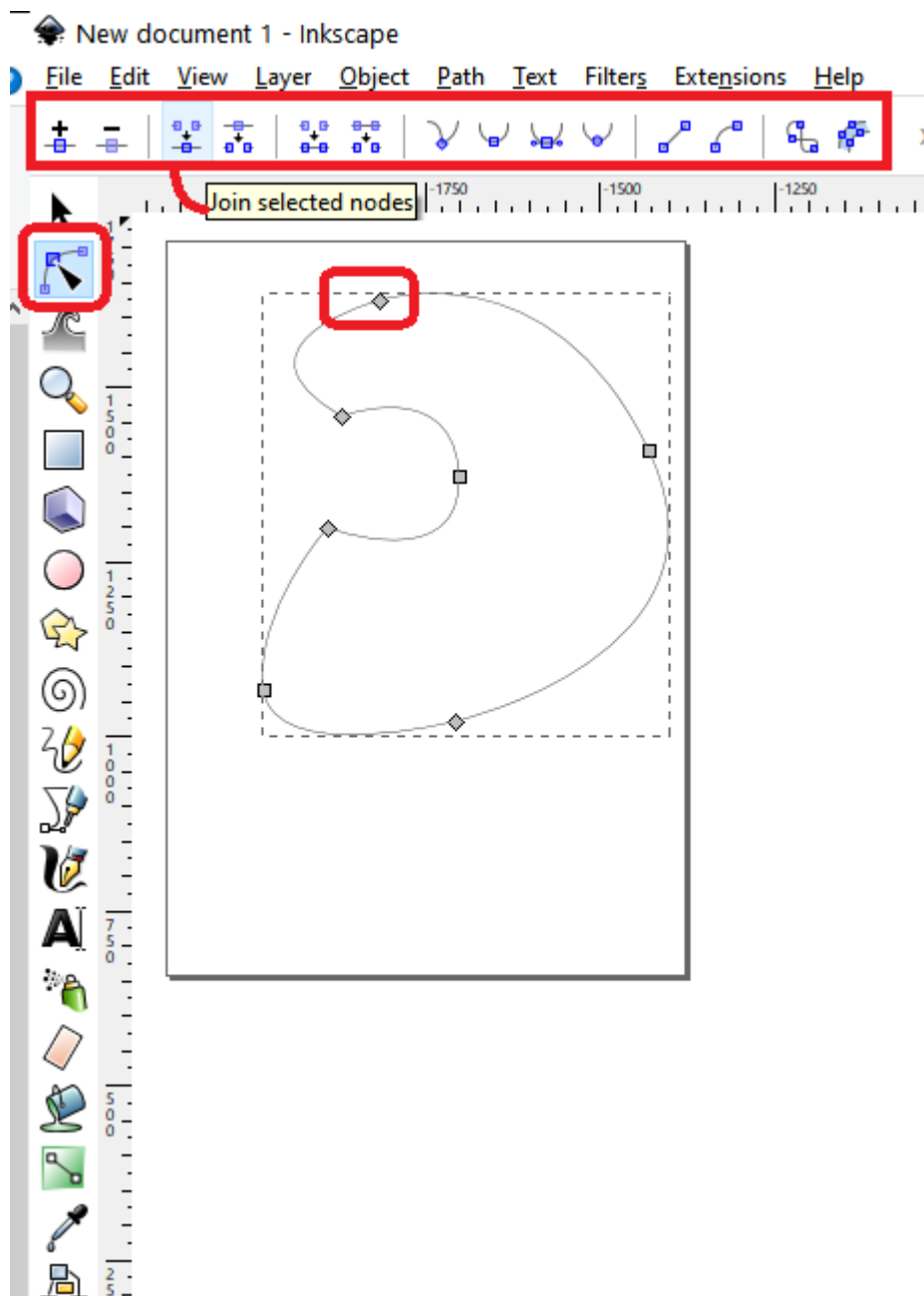
Você pode gerenciar as camadas, mudando sua ordem, excluindo, ocultand, utilizando o painel abaixo.



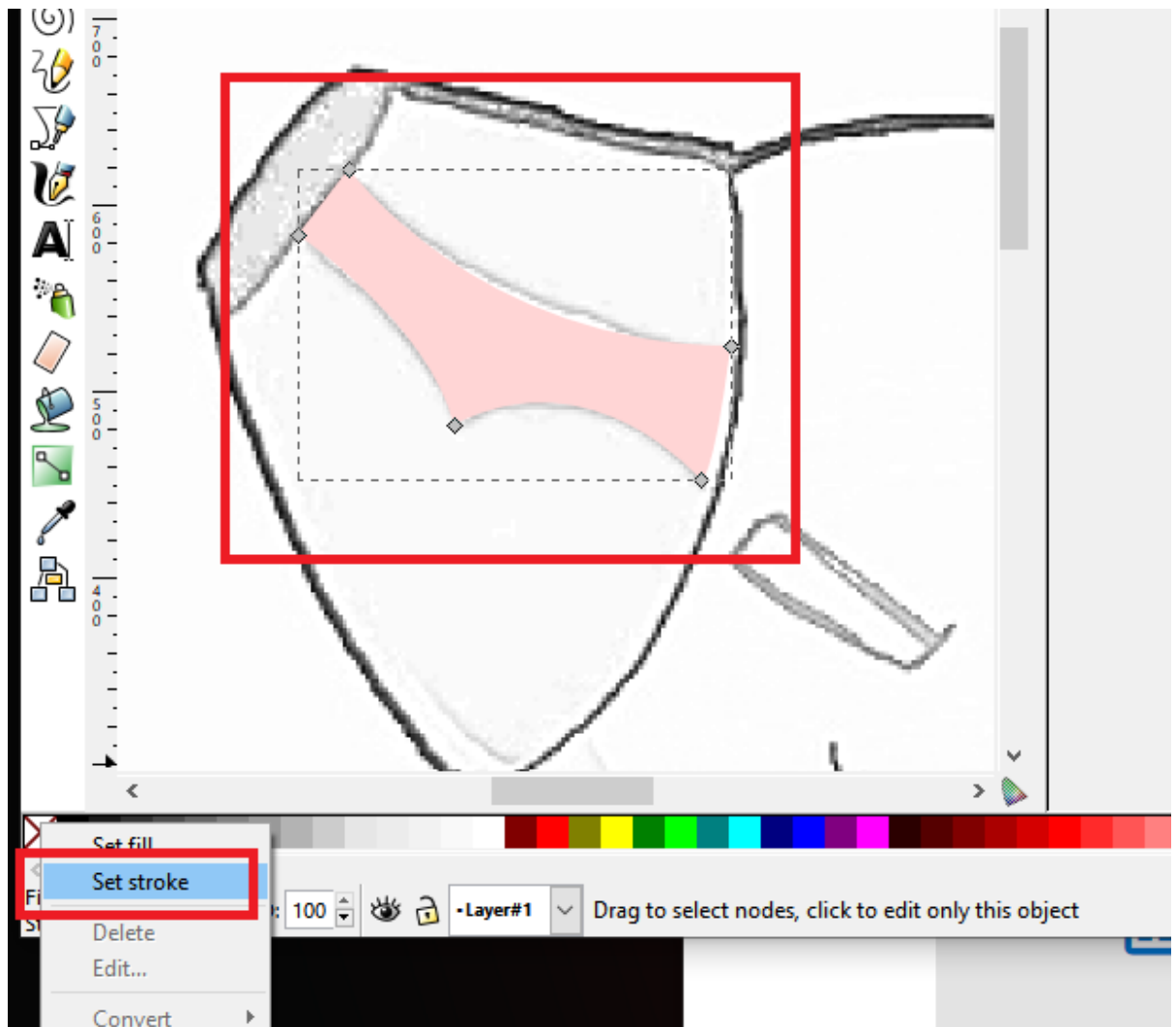
Lembre-se,

Selecione antes de iniciar seu desenho a ferramenta “Bezier”, caneta azul a esquerda na imagem acima.

Ferramentas vetoriais são sensíveis ao contexto. Ou seja, se você tem um nó selecionado, pode acessar o menu abaixo e escolher o que deseja fazer com este nó. Observe que as imagens são intuitivas, seja no Inkscape, Illustrator, Freehand ou CorelDraw. Portanto, não esqueça de clicar no botão mais a esquerda da tela para entrar no modo de edição dos nós. Selecionar os nós e fechá-los.



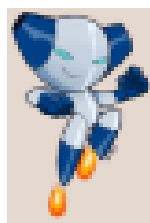
Eventualmente para reproduzir brilhos em uma ferramenta vetorial, temos que desenhar estas regiões, utilizar ou não preenchimento gradientes e se for o caso, remover sua linha de contorno como no exemplo a seguir. Onde o brilho poderia ser preenchido com cor ou gradiente de base branca.



### O que preciso fazer?

Vetorizar manualmente a imagem fornecida e colorizá-la, de forma a reproduzir algo semelhante a imagem abaixo.

Sinta-se à vontade para alterar a paleta de cor se desejável.



**Terminei! E agora?**

Você pode enviar **apenas** seu desenho pronto em formato JPG para o meu e-mail:

[zerowil@gmail.com](mailto:zerowil@gmail.com) com o assunto:

**EXERCICIO CGI 1S2022 – SEU NOME COMPLETO**

**Obrigado e divirta-se!**

*Nos Vemos na aula!!!*

**Prof. Willians Monteiro**