

TRABALHO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Ana Lívia

João Gabriel da Mata

Matheus Henrique

Nydia Jodar

Sabrina Gabriele

HISTÓRIA



01

Em um certo dia, um rapaz ouviu rumores de alguns moradores da vila que tinha uma tumba atrás da a montanha assombrada. Com muita curiosidade, o rapaz decidiu superar todos os seus medos e procurar a famosa tumba que tanto ouviu falar. Quando a encontrou, avistou uma espada e a pegou para ajudar na sua jornada, o que não contava, era que a espada é amaldiçoada .

02

A maldição dessa espada era que o bom rapaz se tornaria uma pessoa obscura, por conta disso, ele começou a ter que lutar contra vários demônios, depois de passar por diversas batalhas deixando sangue para trás, ele encontrou um monge, o qual o fez se conectar com a maldição e assim realizar a maior batalha de toda tumba, uma batalha com o pior demônio, uma luta demorada e sangrenta, o bom rapaz venceu e se libertou da maldição.

CENÁRIO



DESCRIÇÃO DO CENÁRIO

O cenário possui um tamanho de 30x15.

O cenário se passa em uma tumba assombrada atrás de uma montanha. O quadro cenográfico conta com dois candelabros no chão dos dois lados principais do corredor (de tamanho 15x10) de entrada, mensurado pela arquitetura medieval nas paredes que passam a impressão de que o caminho se desdobra em uma curva levando o personagem a um destino aquisitivo. Na profundidade da cena consta três janelas abertas em formato de ponta de flecha sem vidro (de tamanho 20x10), que realçam a ideia de uma torre além da passagem em meio aos enormes blocos de concreto. E na parede ao lado grandes bandeiras de estilo rústico que representam brasões de casas antigas. (O baú tem um tamanho de 13x 10 e a espada 10x5). No centro, há uma mesa de 20x15.

NORMALIZAÇÃO

CENARIO

1x0,5

CORREDOR

0,5x0,33

JANELA

0,66x0,33

BAU

0,43 x 0,33

ESPADA

0,33x0,16

QUADRO

0,5x0,33

MESA

0,66x0,5