

# TRABALHO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA



Ana Livia



# 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