

# Artes Gráficas para Games II

Prof. Marcio Ferreira/Prof.(a) Andreia

Inkscape



## A Lenda do Herói



A Lenda do Herói  
Screenshots



### A Lenda do Herói

#### Ficha Técnica



- Jogo brasileiro criado por uma parceria entre os Castro Brothers e o estúdio Dumativa, que já trabalhou no desenvolvimento de projetos que se destacam pela jogabilidade e pela qualidade dos gráficos e da trilha sonora.
- A Lenda do Herói foi desenvolvido após o sucesso dos vídeos dos irmãos Castro no YouTube, onde faziam músicas que funcionavam como um jogo. Com a ajuda de fãs, eles arrecadaram 258 mil reais para financiar a produção de um jogo baseado em seus vídeos. Esta foi a maior arrecadação via crowdfunding (financiamento colaborativo) no Brasil.

### Background

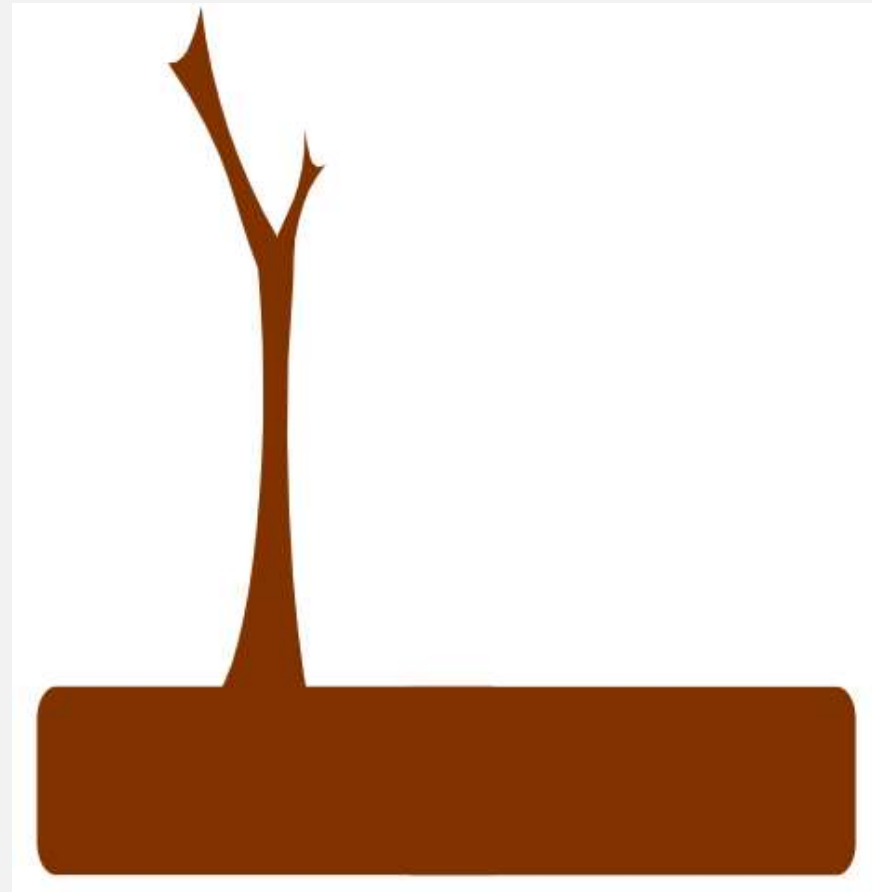
- Background é uma palavra de origem inglesa, onde a primeira parte do termo, isto é, a palavra back é o mesmo que costas ou atrás e ground significa chão. Portanto, da união das duas palavras tem-se, em tradução para o português o conhecido, “plano de fundo”.

#### Tronco da árvore

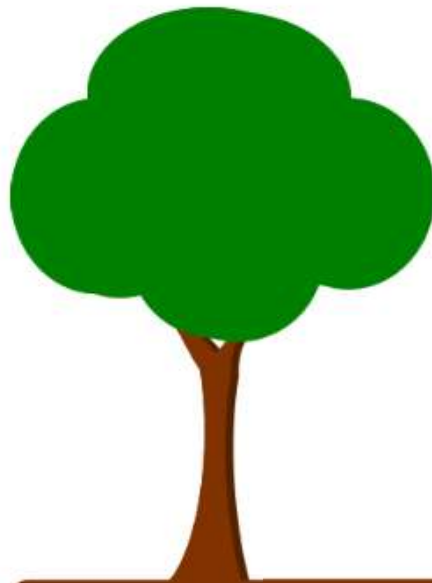
Seguir os passos:

Parte 1: Traçar um quadrado para servir de base provisória para a árvore.

Parte2: Com a **Caneta bézier**, traçar o tronco da árvore. Trabalhar com "**Caminhos**" até conseguir um formato parecido com a figura ao lado. Retirar o *contorno* do tronco. Preencher com a cor sugerida na imagem.



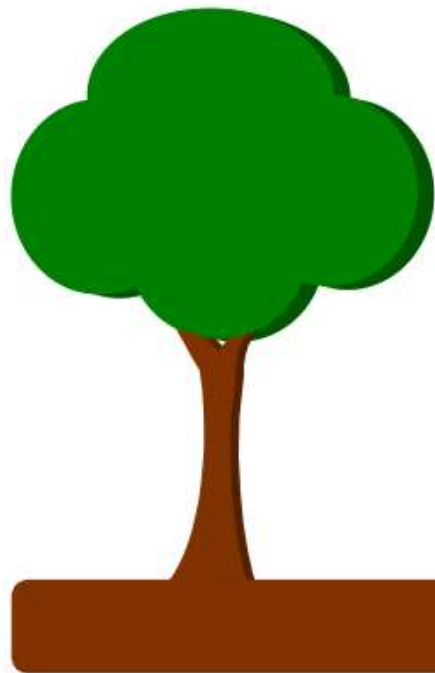
### Folhagens



Parte3: Com a ferramenta **Elipse**, trabalhar com círculos de forma que construa uma imagem parecida com a figura ao lado. Preencher com a cor **VERDE**.  
**Agrupar os círculos.**

Observação: Nesse momento, é necessário **SALVAR** o **arquivo** com o nome **EXEMPLO\_VOLUME2** na pasta **C:\Documentos\Paisagem**.

### Detalhes



Parte4: Após o perfeito desenvolvimento da parte anterior, selecionar a imagem das **FOLHAGENS** e **DUPLICAR**. Arrastar a **NOVAFOLHAGEM** um pouco para a **DIREITA** e aplicar um tom mais **escuro** de **VERDE**.

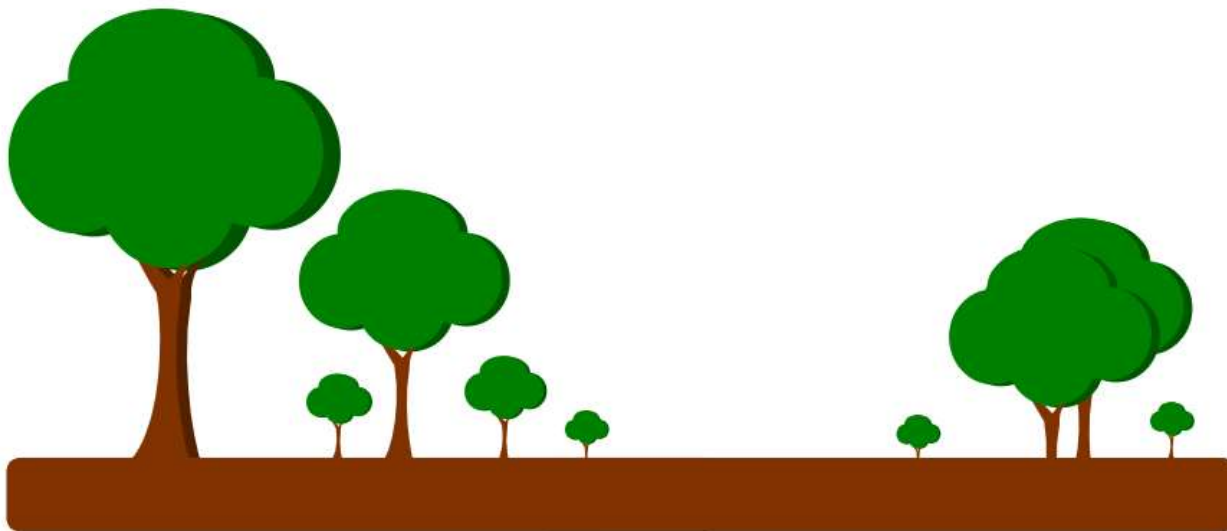
Selecionar a imagem do **TRONCO** e **DUPLICAR**. Arrastar o **NOVOTRONCO** um pouco para a **DIREITA** e aplicar um tom mais **escuro** de **MARROM**.



ATENÇÃO !!!

**Agrupar** todos os elementos (exceto a BASE).

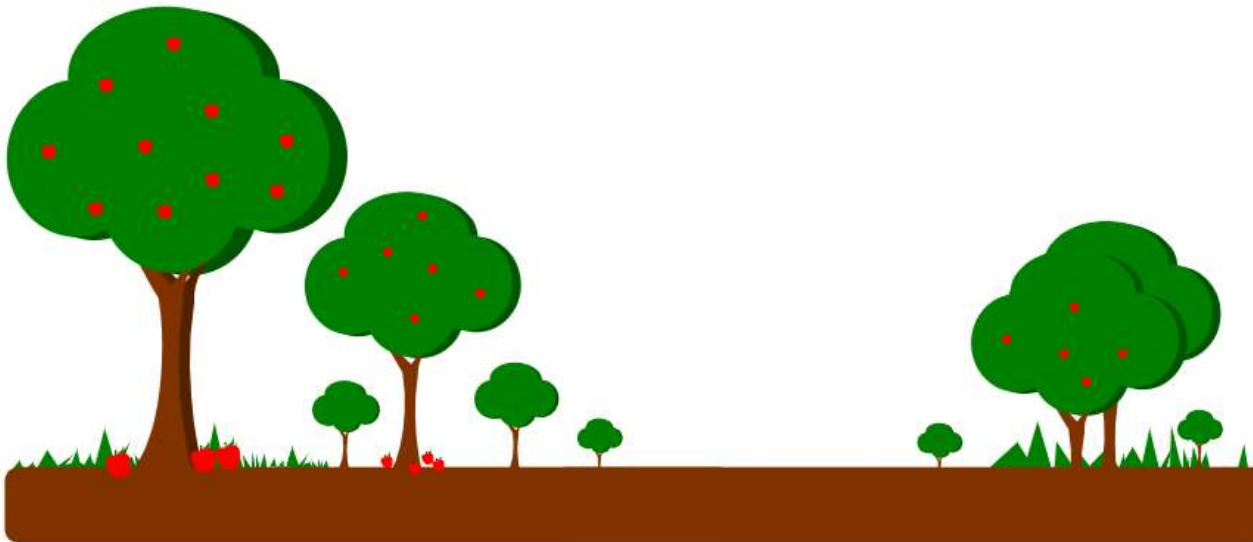
De acordo com a próxima figura, replicar a **árvore agrupada** em diferentes *posições* e *tamanhos*.



Frutas nas árvores e  
chão. “Mato” pela base

Acrescentar:

- MAÇÃS nas árvores e espalhadas pelo chão (BASE).
- “Mato” no chão ao longo da BASE. (**Caneta bézier**)
- **Agrupar** as folhagens com as frutinhas.



### Plano de fundo:

Concluindo o primeiro exemplo de background com um plano de fundo simples e introdutório

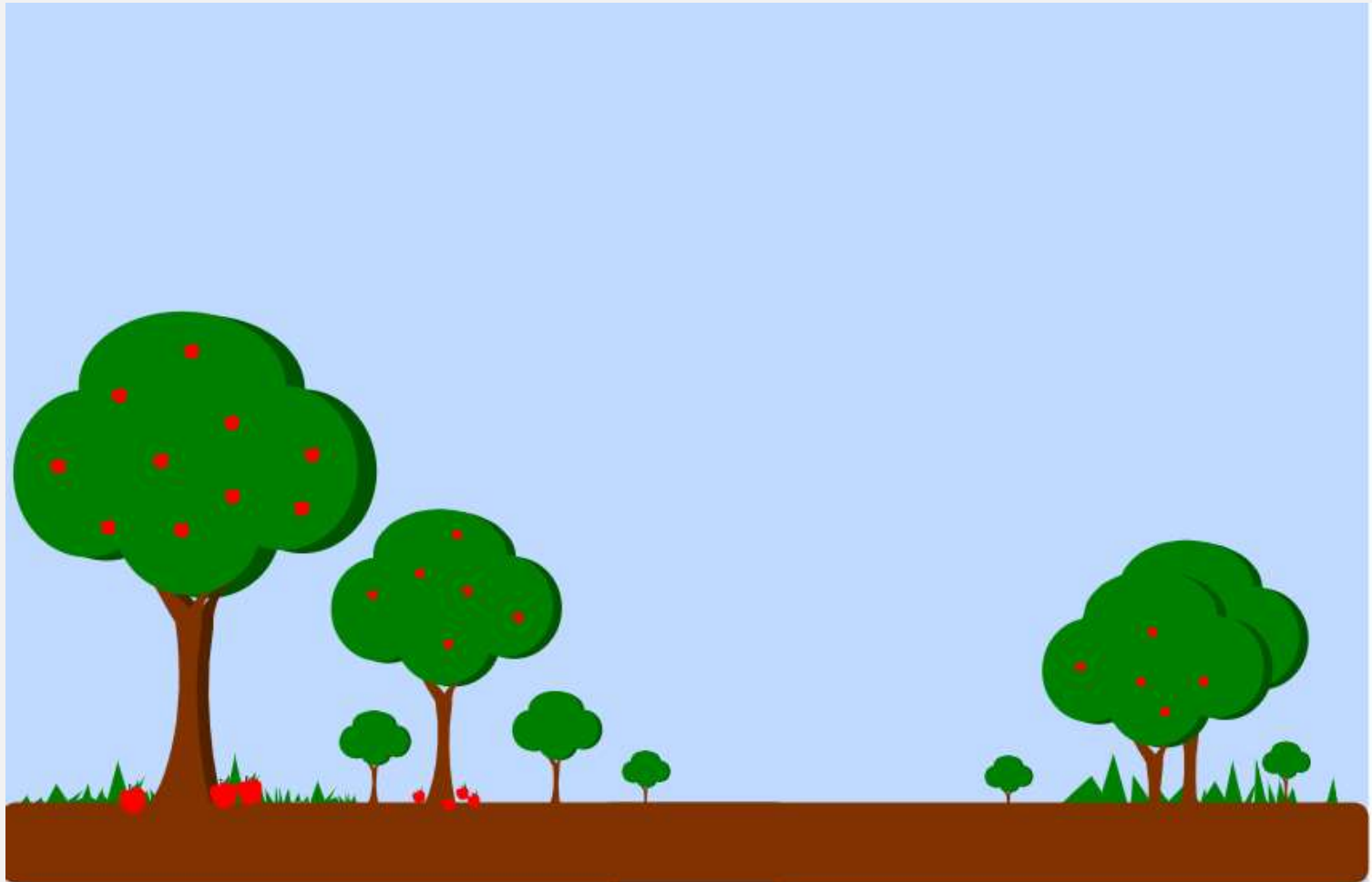
Agrupar toda a **PAISAGEM**.

Incluir um **retângulo** que ocupe toda a paisagem que servirá como plano de fundo, conforme a próxima ilustração.

Utilizar um tom de **AZUL** aproximado do que é sugerido na ilustração a seguir. Além disso, criar gradiente no **retângulo** de forma que o mesmo não atrapalhe a primeira parte do desenho (PAISAGEM inicial). Colocar o plano de **fundo** atrás da **PAISAGEM**.

Plano de fundo:

Concluindo o primeiro exemplo de background com um plano de fundo simples e introdutório



Plano de fundo: Título e  
Nuvens

Colocar um título e um  
subtítulo para o  
desenho, conforme  
imagem e incluir  
algumas nuvens no céu.



### Exercício: Background (2)

Criar um Background baseado na representação ao lado, procurar utilizar as técnicas aplicadas e criatividade para melhor desenvolvimento do seu background.

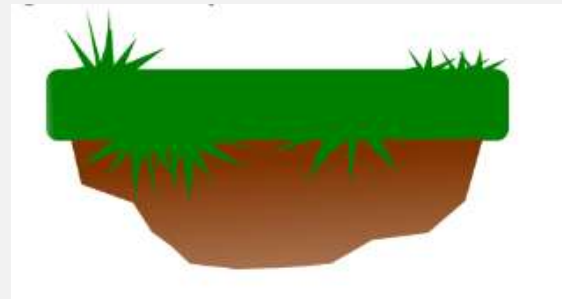


## Plataformas 2D

- Jogo eletrônico de plataforma é o nome dado a um gênero de jogos eletrônicos em que o jogador corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos bônus. O gênero tem seu surgimento no início dos anos 80, sendo alguns de seus exemplares mais conhecidos: Super Mario Bros, Sonic The Hedgehog, Donkey Kong, A Lenda do Herói, ...

- Baseado nas aulas anteriores, criar a imagem abaixo que servira para um protótipo de um jogo com plataformas flutuantes. (Diga! usar a caneta bézier e demais técnicas, inverter objetos,...)

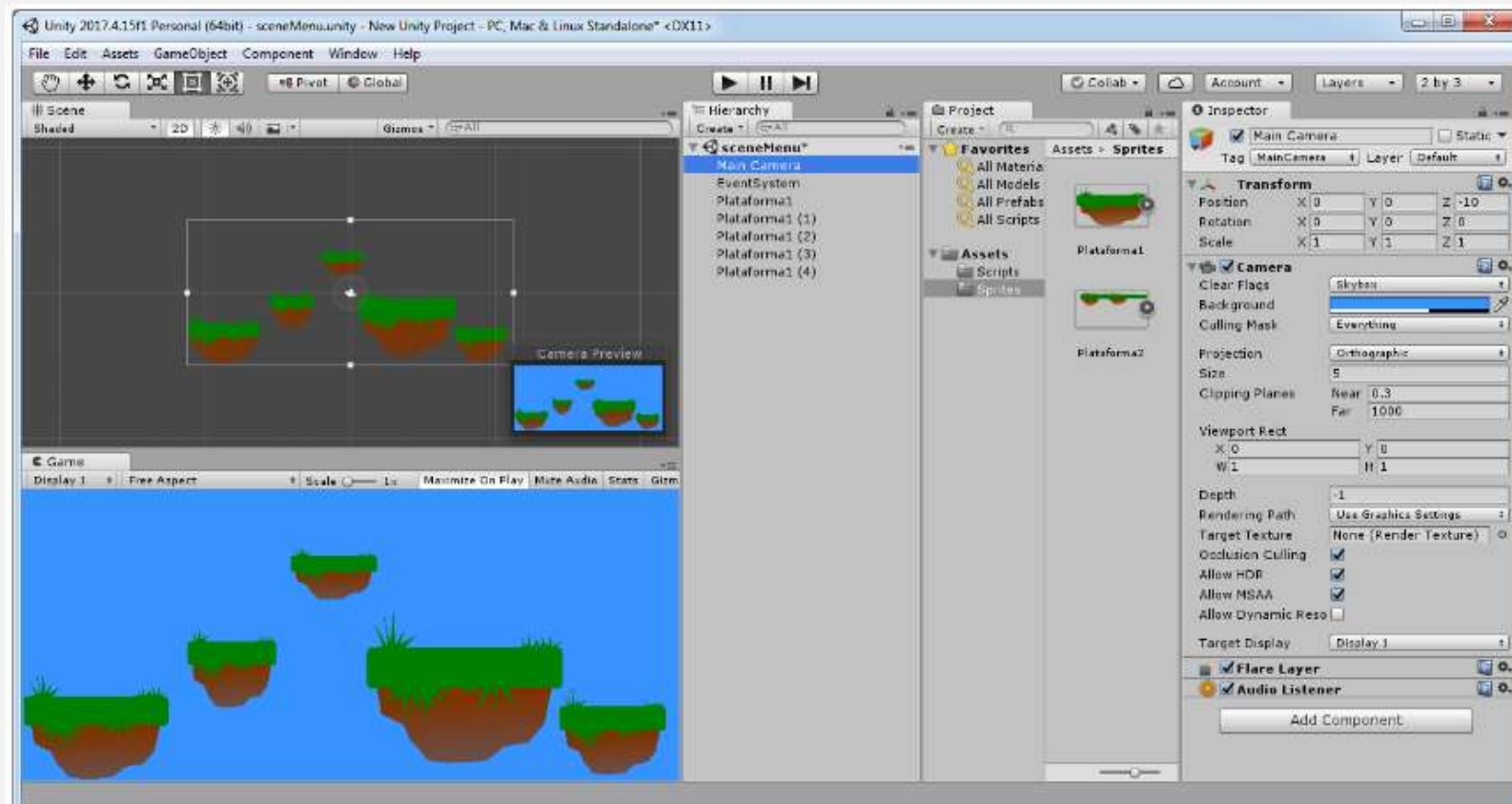
Plataforma (1)





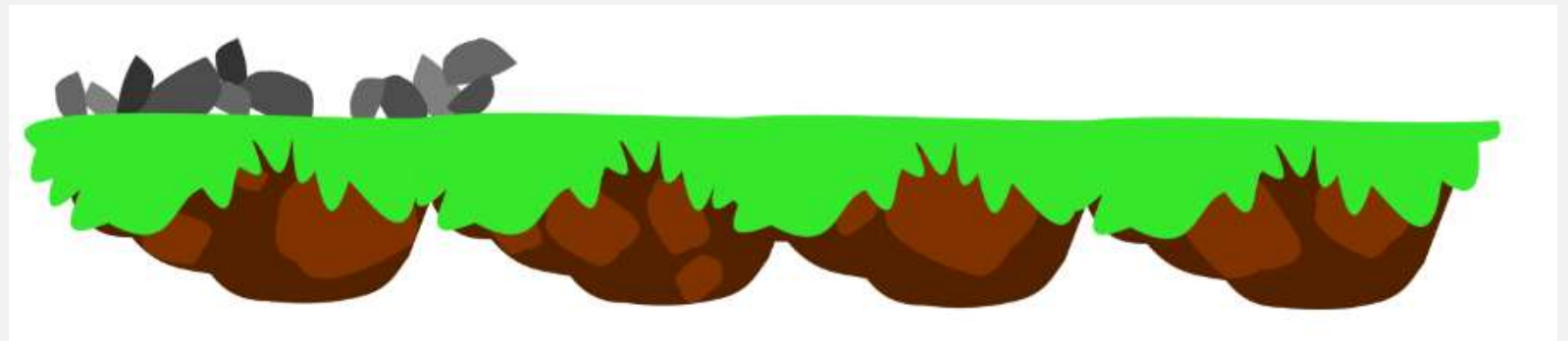
Nota Importante:

Teste da plataforma flutuante na CENA/Scene do protótipo. Observe um exemplo básico do efeito visual das plataformas flutuantes aplicadas no ambiente da Unity

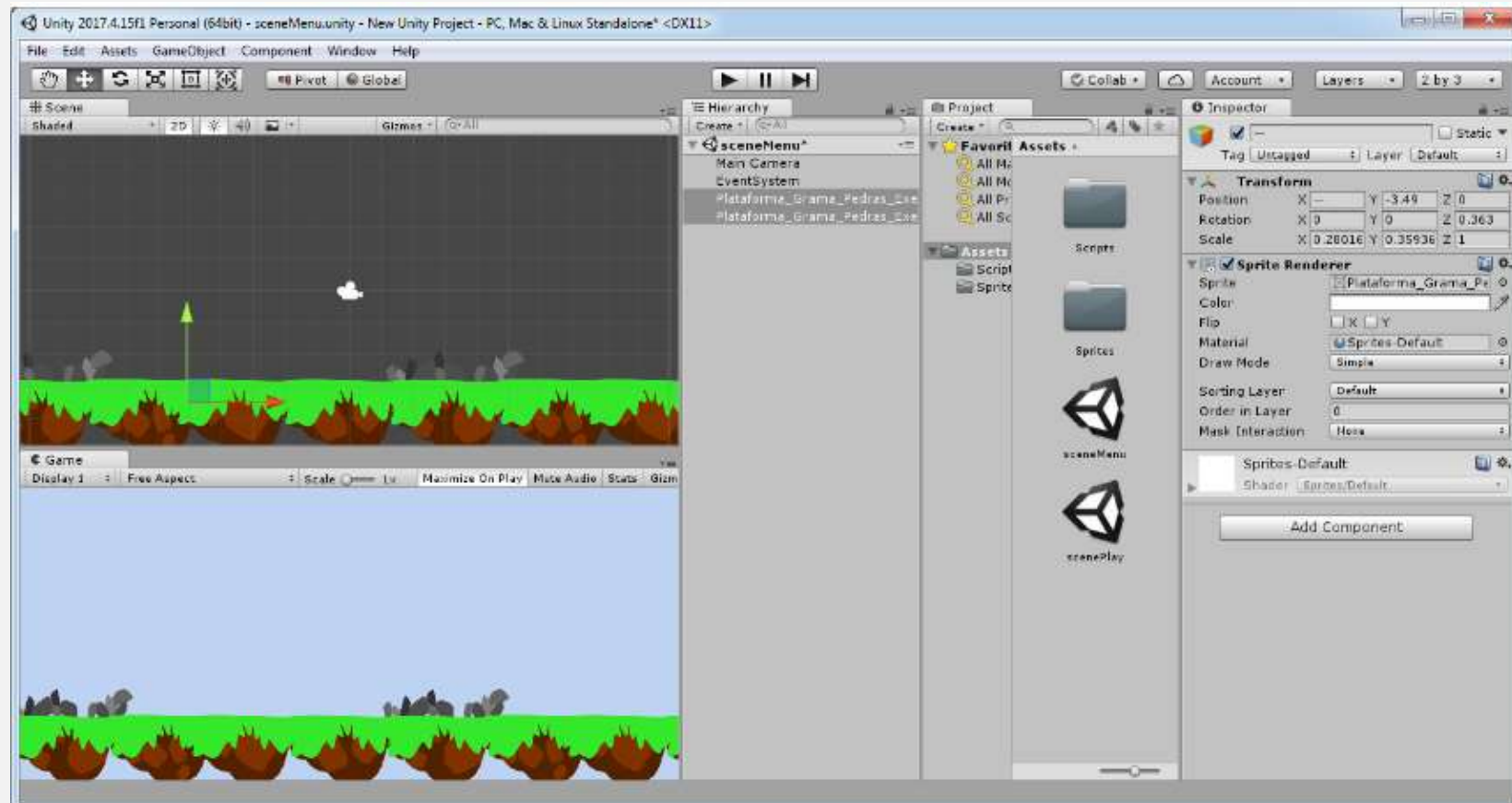


- De acordo com as técnicas aplicadas nas sulas, reproduzir o desenho abaixo com a ferramenta “Caneta bézier”.

Plataforma (2)



Nota Importante:  
Teste a plataforma  
flutuante na  
CENA(Scene) do  
protótipo. Conforme  
exemplo ao plado no  
Unity



### PROJETO DIRIGIDO (A)

Tema livre

Observações:

Pensar num **tema** para desenvolver todas as solicitações apresentadas.

Como o objetivo do projeto é **produção de cenário introdutório**, todos os “produtos” criados são personalizados. Logo, **partir do zero** e **não utilizar** os **recursos** de **vetorização** para facilitar seu desenvolvimento.

A **CRIATIVIDADE** é fator determinante para o melhor aproveitamento da atividade.

- Escolher um TEMA e desenvolver um cenário simples contendo:
- Background
- Plataforma(s) 2D
- Coletáveis (frutas, moedas, corações, cartas....).
- Obstáculos (pedras, postes, buracos, árvores, objetos gerais).

### PROJETO DIRIGIDO (B)

Tema livre (exemplos)



- **LOGO DO JOGO**
- De acordo com o tema do seu projeto anterior, criar um título para seu projeto e representá-lo no **Inkscape**.
- *Observação:*
- *Não esquecer de trabalhar numa nova cena (imagem no Inkscape) para a abertura do game.*
- Sendo assim, o presente capítulo solicita: **TÍTULO (LOGO) e CENA DE ABERTURA DO GAME.**

PROJETO DIRIGIDO (C)  
Tema livre (terceira cena)

- De acordo com o tema do seu projeto anterior, criar um título para seu projeto e representá-lo no **Inkscape**.
- *Outro cenário:*
- *Com tema livre sobre o projeto dirigido*

### PERSONAGEM: Sprite Sheet

Alterar de Retrato para Paisagem.

Trabalhar em Pixels (px).

Criar um desenho original (exemplo: CarrinhoMaluco.svg).

Redimensionar página & conteúdo (Sprite Sheet).

Exportar PNG (Atenção ao dpi, largura, altura).

