

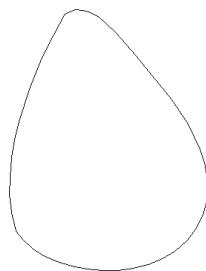
## Identificação dos Recursos de ilustração utilizados

**Alunos responsáveis pelo projecto:** Fábio Rocha, nº59735/Gil Filipe, nº59505

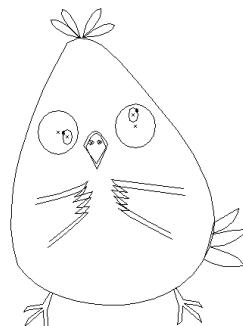
**Nome do Projecto:** SmartFly

### - Criação das personagens:

Para a concepção das personagens foram utilizados traços vectoriais muito simples, pois a fisionomia de um passarinho pequeno equipara-se muito á forma de um ovo, utilizando a “pen tool” e sem recorrer a formas automáticas como a “elipse tool”, criamos facilmente o seu formato, como podemos visualizar em baixo.



A criação dos membros dos pássaros foram inspirados nos cartoons que vemos destinados ao público infantil, onde é tudo constituído por objectos simples e de fácil compreensão, sendo estes desunidos por cores distintas, para facilitar a nossa percepção relativamente aos diferentes membros que constituem a personagem.



Para o preenchimento da personagem com cor foi utilizado um gradiente para o corpo do tipo linear, com o objectivo de dar mais vida a personagem e criar o efeito de sol a clarear a parte de cima do pássaro. As outras partes do corpo foram preenchidas principalmente com cores sólidas. Foram adicionadas camadas de cores mais claras e escuras para oficializar o efeito de sombra, como por exemplo o brilho dos olhos.



- Cores claras como amarelo, para dar o efeito de meigo e inofensivo



- Cores mais escuras, para dar uma noção mais agressiva

Para dar um pouco mais de vida e carisma às personagens adicionamos acessórios, neste caso óculos e cabelo ao pássaro nerd juntamente com um taco e chapéu ao pássaro dreed. As lentes dos óculos tiveram tratamento de transparência e opacidade, para o boné foi criada uma vectorização do boné original da New York.



Nerd



Dreed

#### - Criação do cenário:

Para a concepção do cenário, concentramo-nos na criação de um ambiente urbano, onde hoje em dia é um dos sítios mais propícios ao nascimento de pássaros. Todo o cenário foi produzido por partes e por “layers” independentes, pois cada objecto (sol, nuvens, muro graffiti, cidade, árvore...) deve ser móveis para facilitar a sua alteração caso necessária.

Utilizamos gradientes e a sobreposição de “layers” para criar o efeito de distâncias e de proximidade com os diversos elementos do cenário.

