

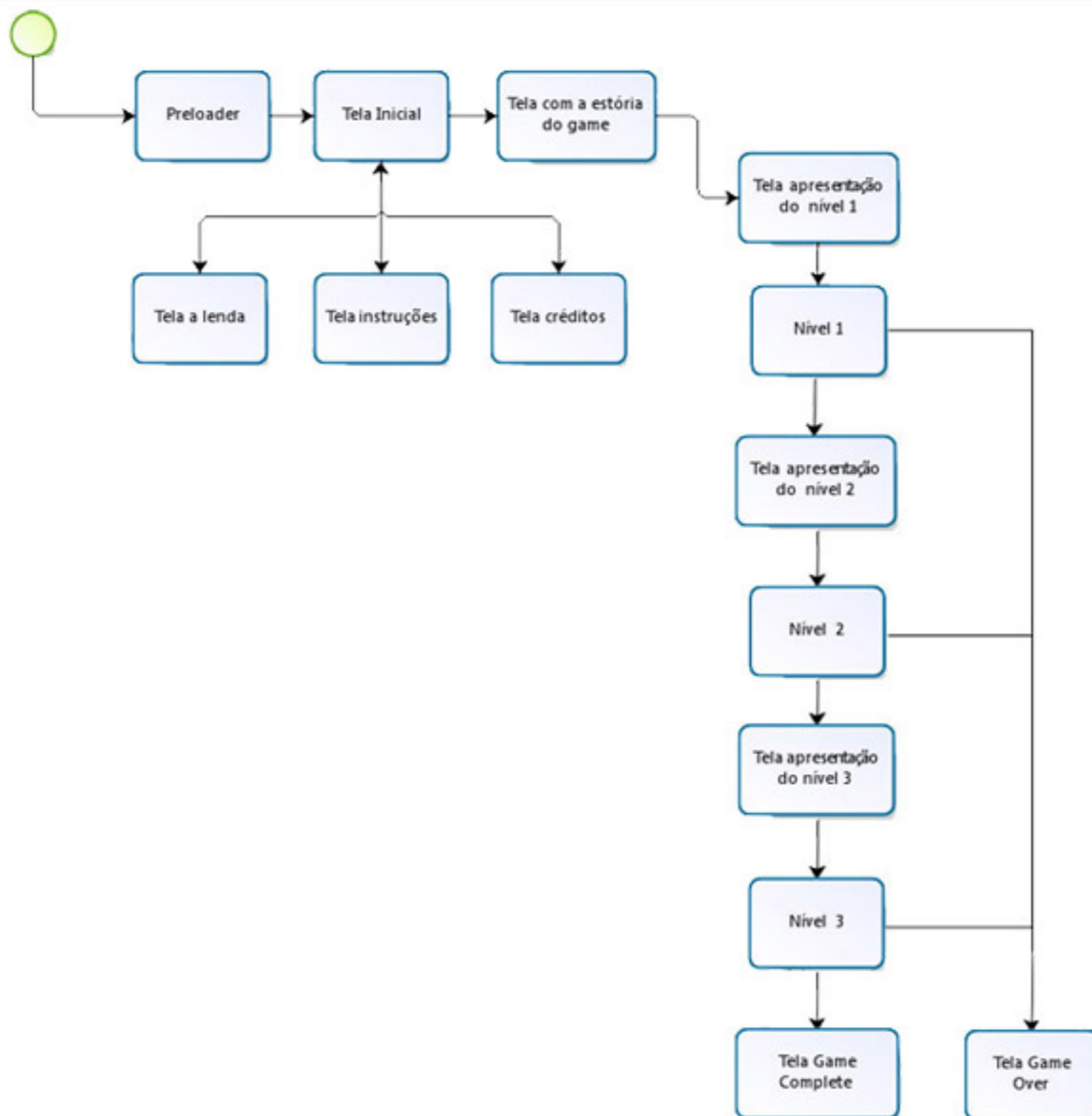
The title "A LENDA DO CORPO SECO" is presented in a white, gothic-style font. The text is set against a dark, textured background that resembles a cluster of dried, dark red grapes or raisins, with some individual grapes having small, lighter-colored spots.

Desenvolvedor: David

Curso: Técnico em Multimídia



2010



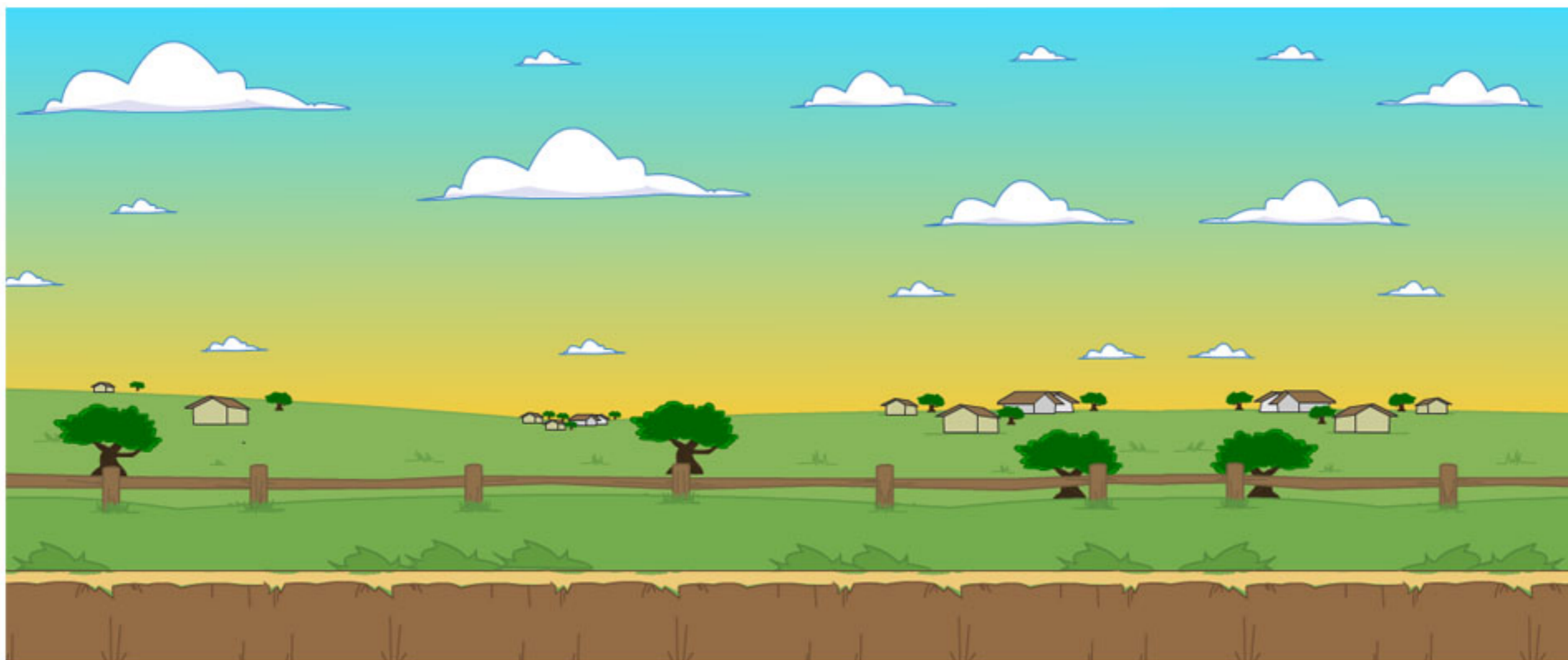


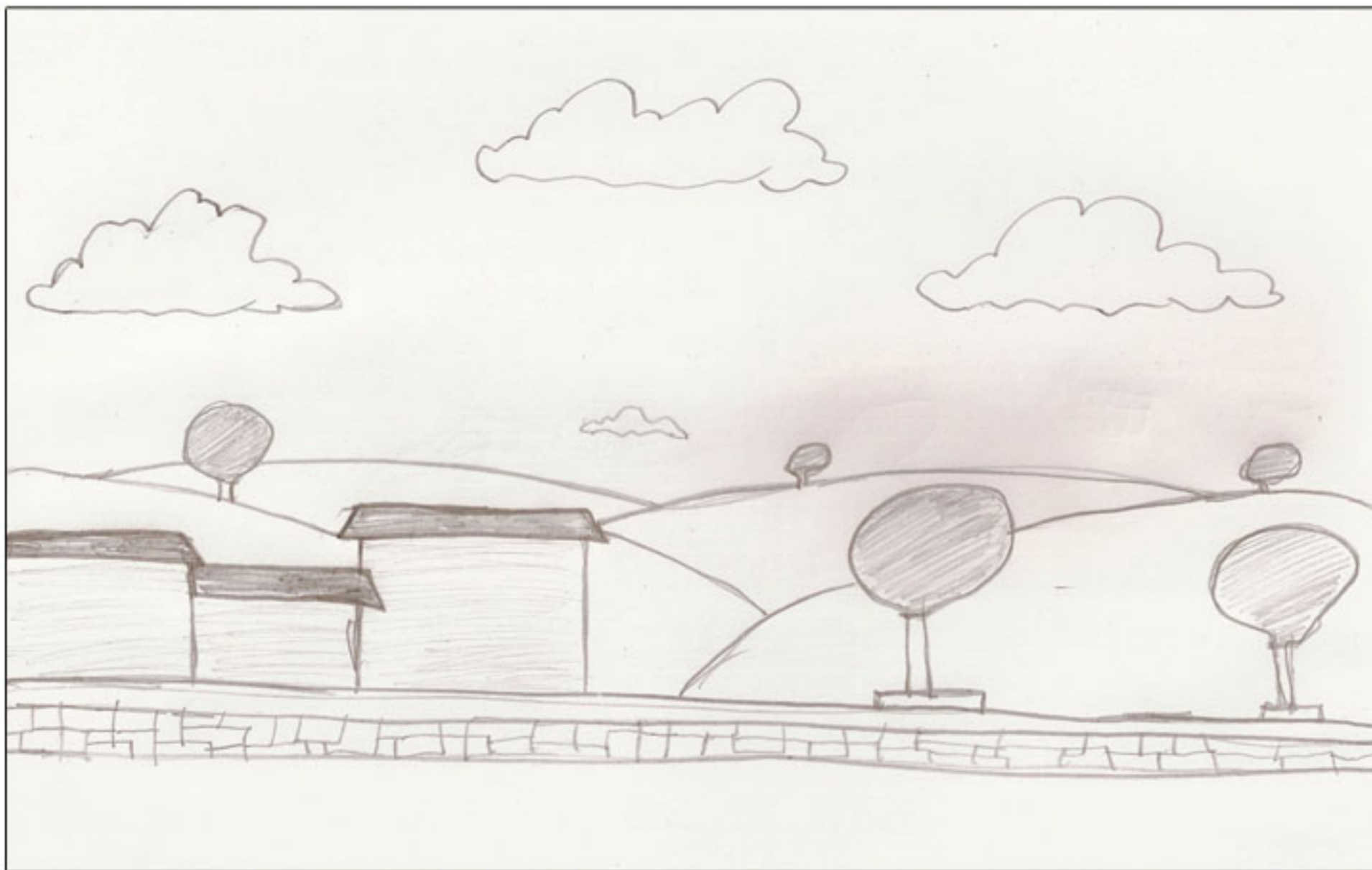


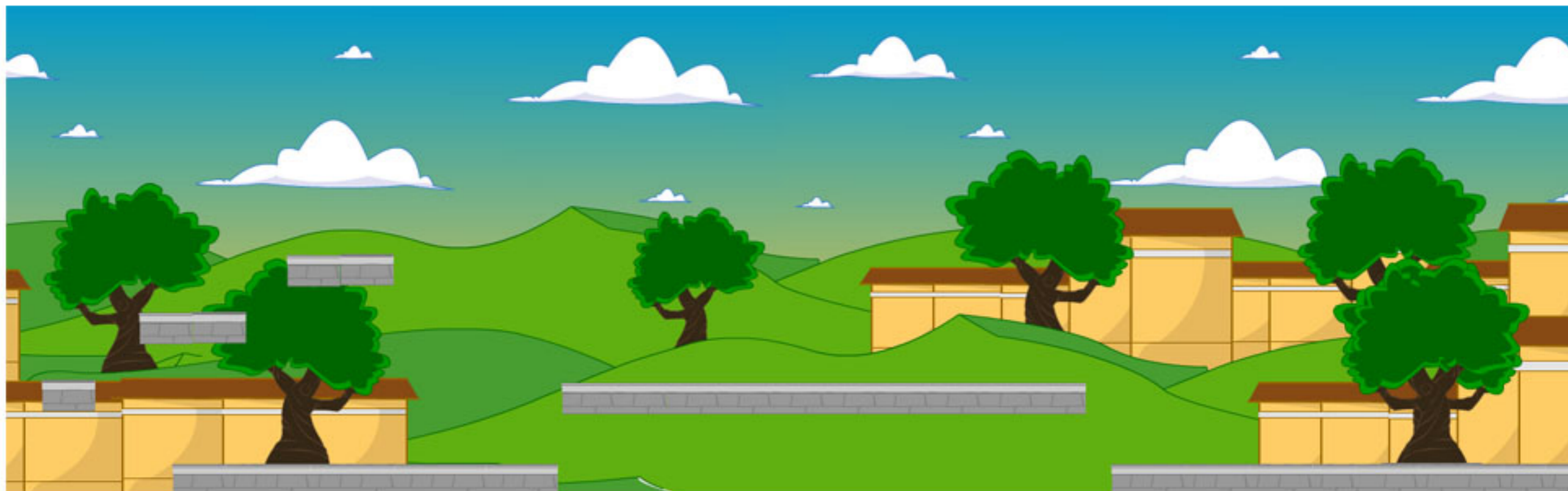






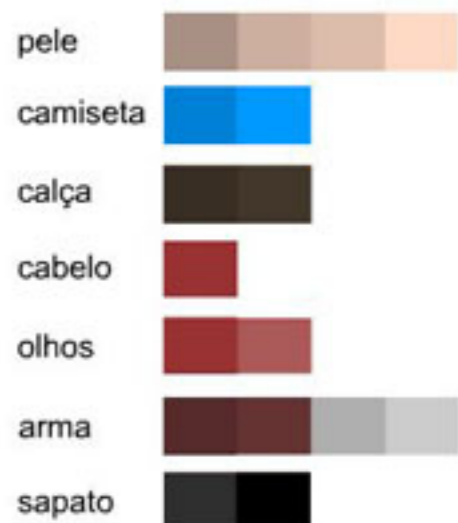




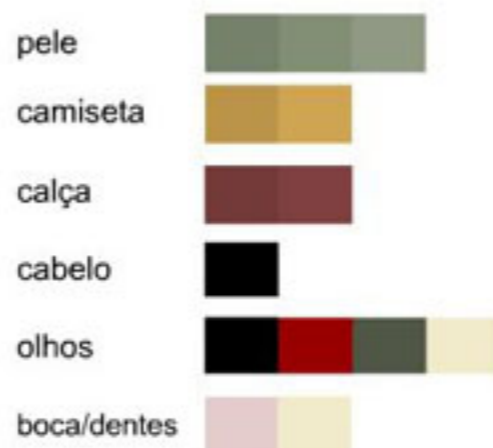




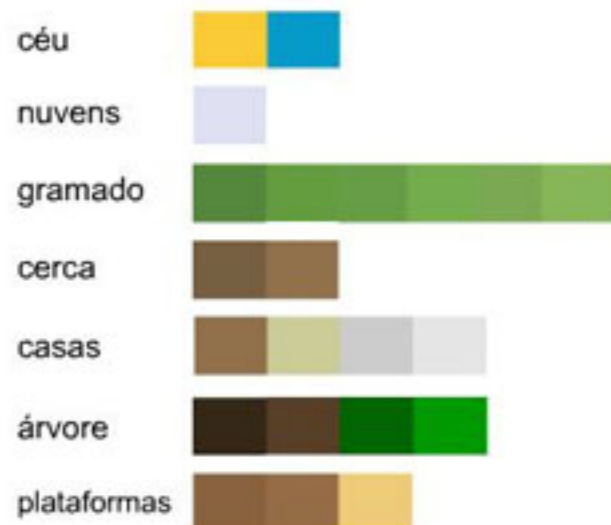
Herói



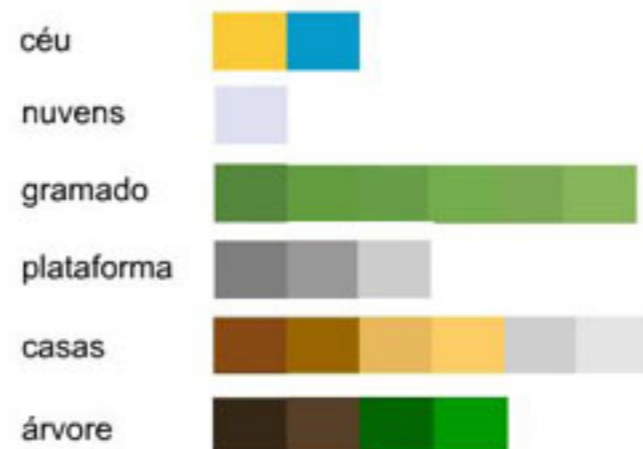
Corpo-Seco



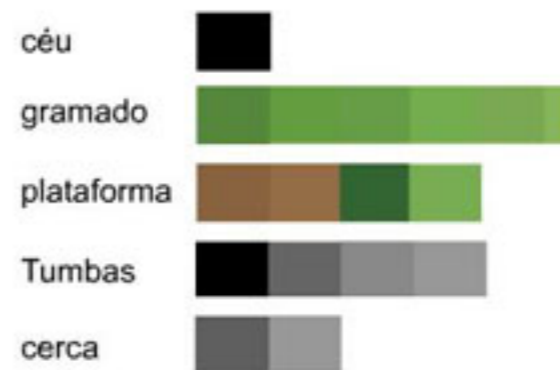
Cenário fase 1



Cenário fase 2



Cenário fase 3





Cena 1 - Plano médio zoom in - Corte seco

Há muito tempo atrás existia um homem muito mau. Quando ele morreu nenhuma alma viva compareceu ao seu enterro ...



Cena 2 - Travelling vertical - Plano inteiro - corte seco

Após a morte nem Deus...



Cena 3 - Travelling vertical - Plano inteiro - corte seco

E nem o diabo quiseram-no...



Cena 4 - Plano aberto - corte seco

Até a terra o rejeitou...



Cena 5 - Zoon out - Plano aberto - fade out com blur

Desde então ele fica vagando pela cidade e assombrando os habitantes



Cena 6 - Plano americano - corte seco

Personagem pensando. Toda vez que venho aqui, tenho que ouvir essa besteiras. Saco, vou dormir!



Cena 6 - Zoom out - Plano inteiro - Corte seco

Herói:
- Vou dormir! Tchau pro "cêis"!

Familiares:
- Tchau!!



Cena 7 - Plano Inteiro - fade out

Dormindo!



Cena 8 - Fade in - Plano inteiro - corte seco

No sonho do personagem.

Herói:
- Ah que lindo dial!



Cena 9 - Close - Plano americano - corte seco

Herói:
- Eita!!!
O que é isso??
Sai Zica!!



Cena 10 - Close - Travelling horizontal - corte seco

Herói:
- Sai borrachudo!



Cena 11 - Plano inteiro - corte seco

Herói:
- Eball!
Uma cabana com armas!!
É disso que eu estava precisando!



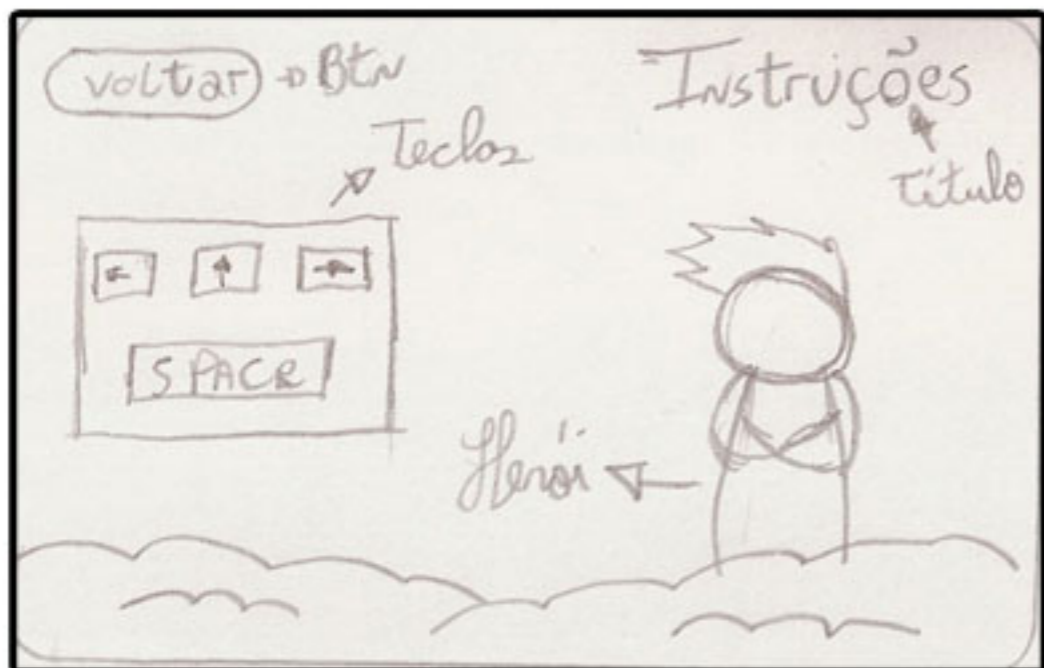
Cena 12 - Plano médio - corte seco

Herói:
- Agora eu estou pronto pra guerra! Vem pra cima!

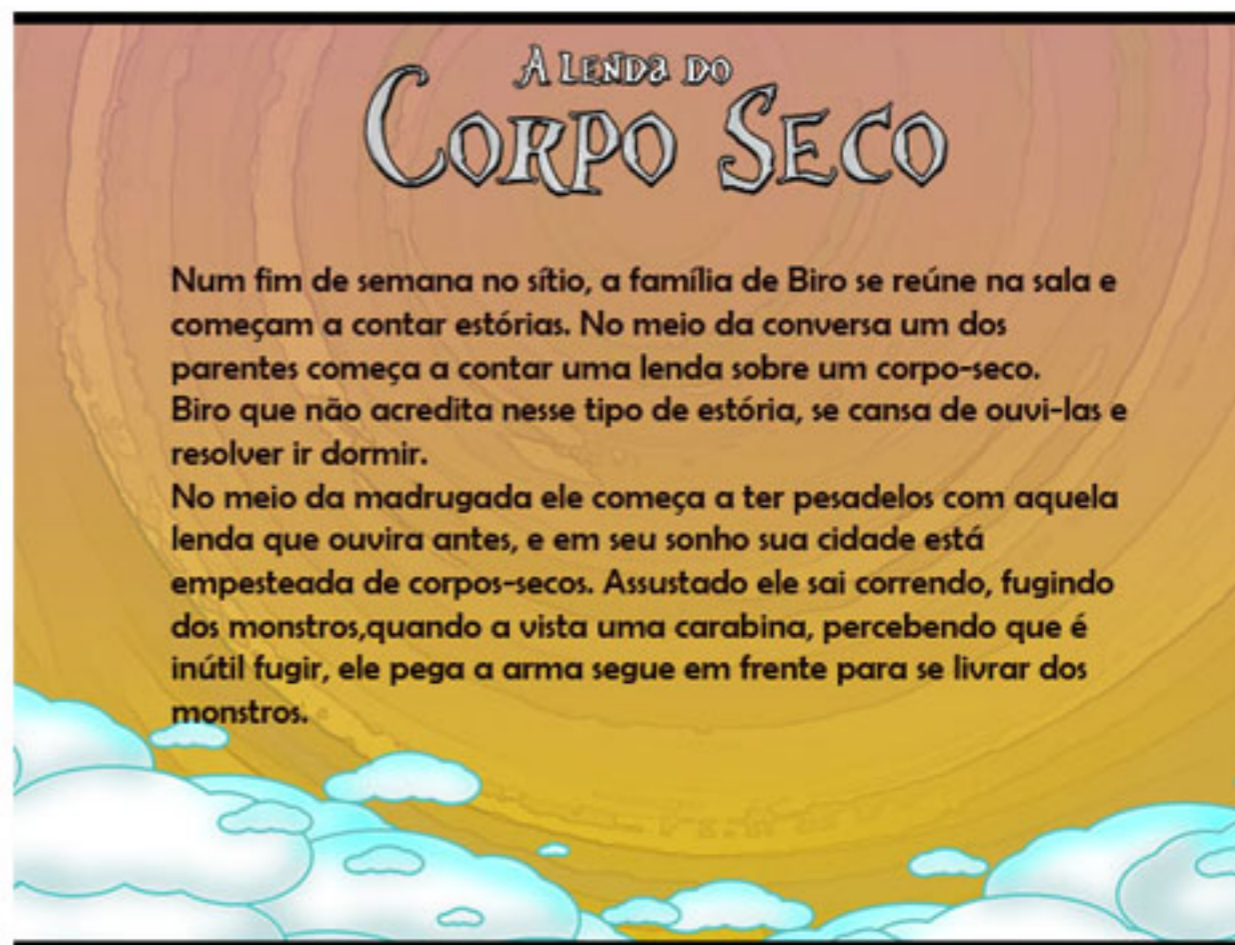
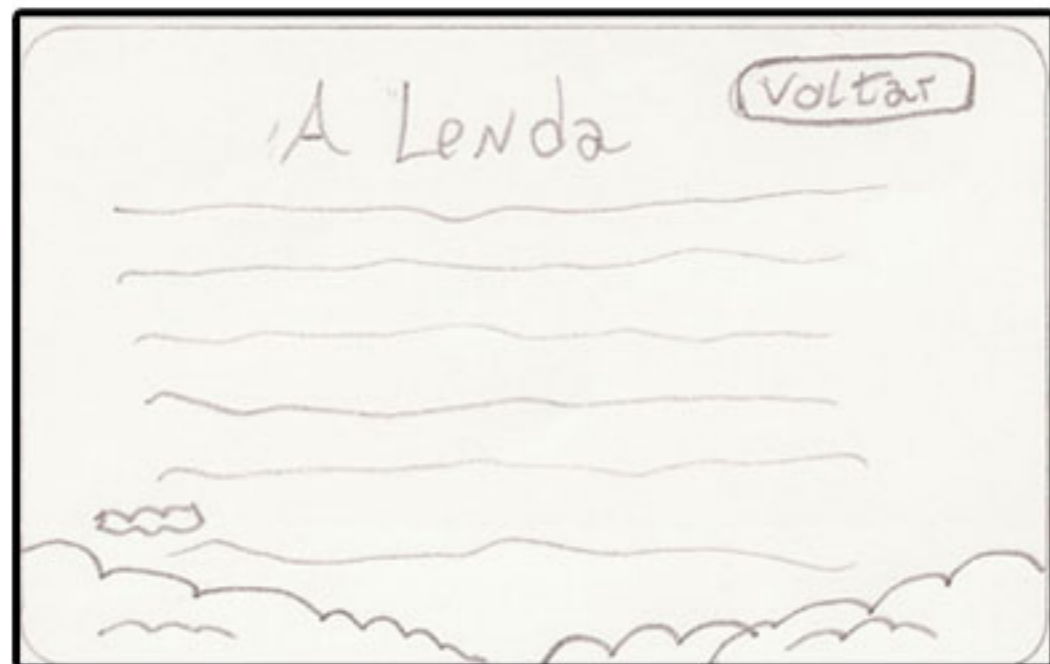


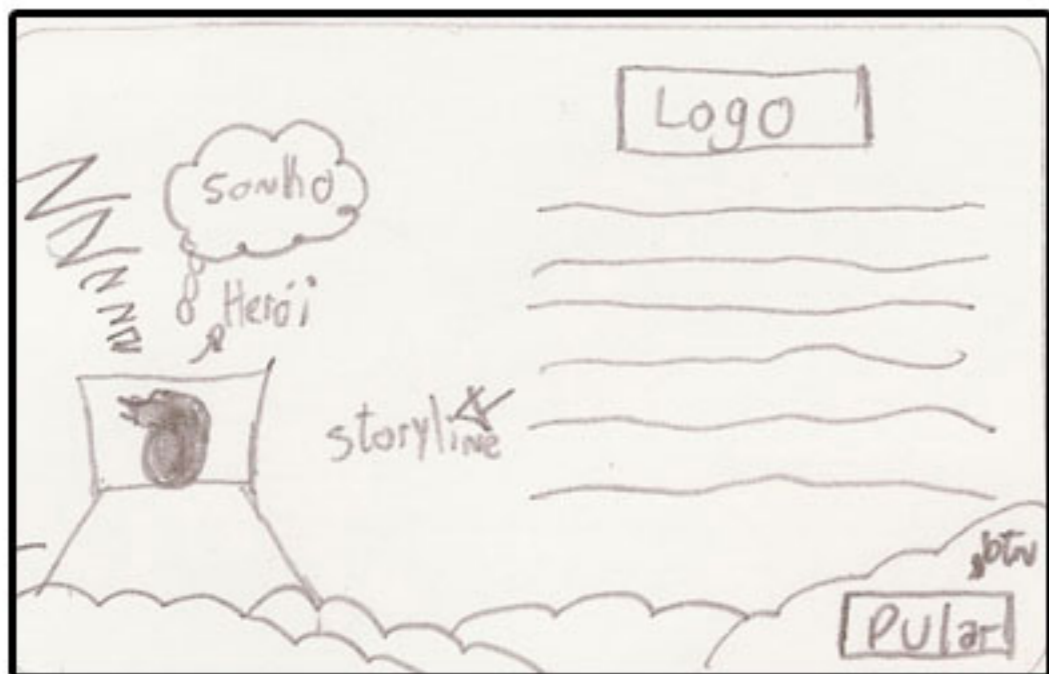


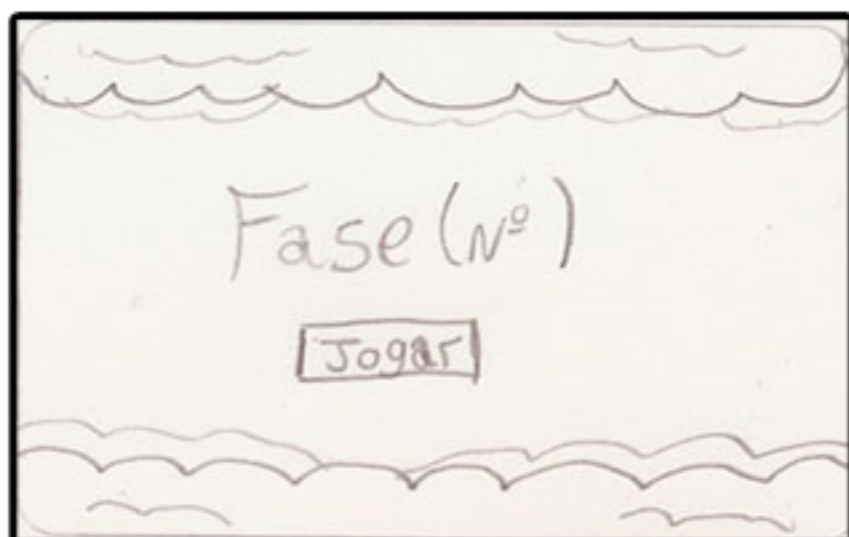


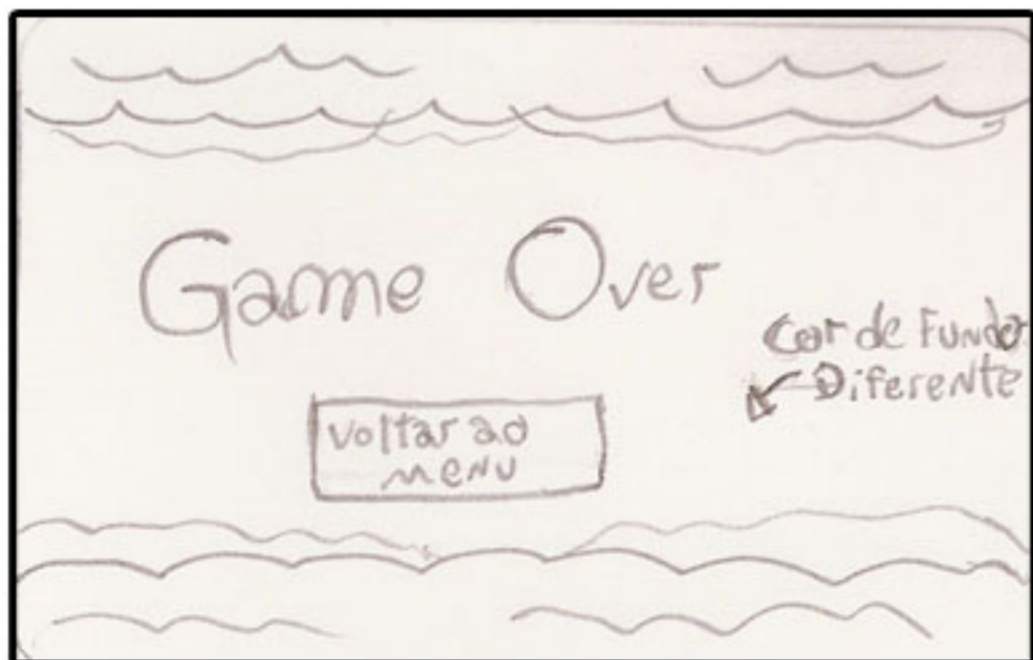






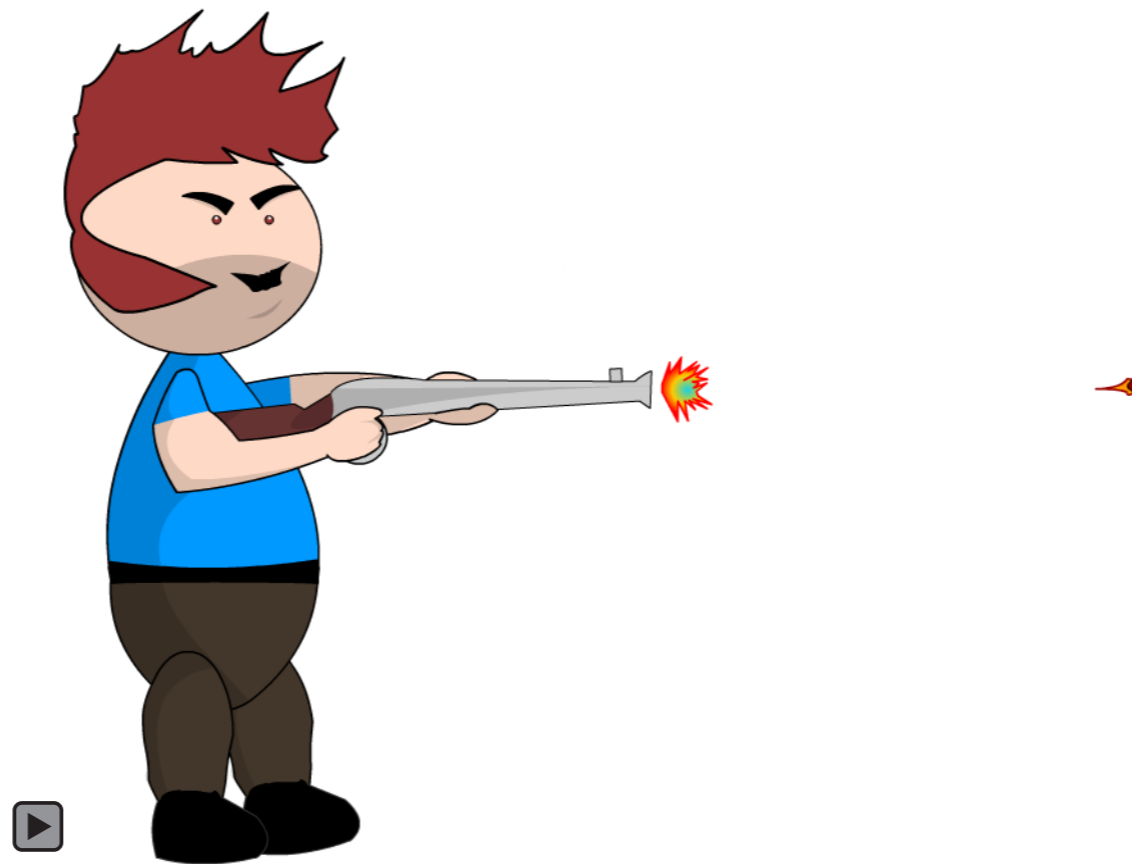


















Cronograma (início 02/08/2010)

Tarefas	Horas disponíveis (trabalhando 6h por dia – de segunda à sexta)
Briefing	12
GDD – Game Document Design	30
Criação de personagens	24
Criação de cenários	22
Criação de interface	14
Animações	42
Sonorização	12
Programação	54
Total: 210 horas	
Entrega: 17/09/2010	

(Preço Base + Lucro) x Tempo de Duração:

Preço Base = Despesas / Horas de trabalho mensais.

Despesas por mês = R\$12.000,00

**valor mínimo para cobrir todas as despesas (sem fazer lucro).

Horas de trabalho mensais (trabalhando 6h por dia – de segunda à sexta)

6h x 5(dias) = 30h semanais

30h x 4 (quatro semanas do mês) = 120 horas mensais.

Preço Base = 12.000/120 = 100.

Preço Base = R\$ 100,00.

Lucro = 100% do preço base.

Lucro = R\$ 100,00.

* Preço por hora: R\$ 200,00 (Preço base + Lucro)

(Preço Base + Lucro) x Tempo de Duração = **(100 + 100) x 210.**

Total: 42.000.

Desconto = -2000 (devido à colaboração do cliente com o prazo).

42.000 – 2000 =

Total: 40.000.

Orçamento: R\$ 40.00,00.