

# *Animação Computadorizada*

Soraia Raupp Musse

11/03/2014

# Outline

- Apresentação da Disciplina
- Trabalhos Práticos
  - Apresentação de papers
  - Desenvolvimento de protótipo
- Revisão CG
- Animação

# Esta disciplina...

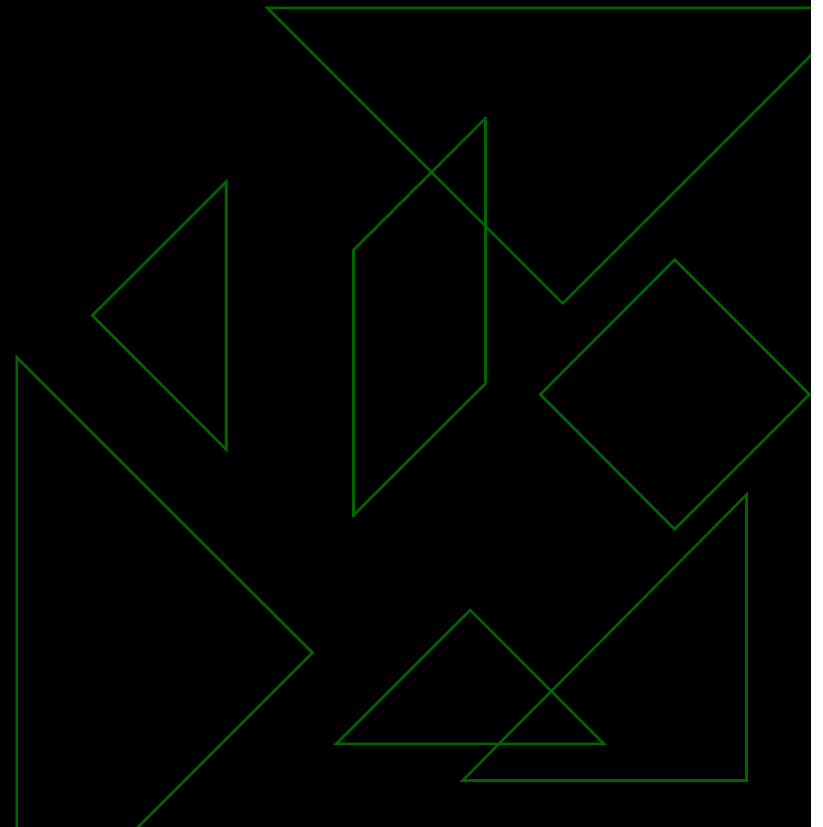
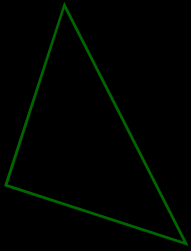
- ◆ Objetivo da disciplina

- Pesquisa em animação computadorizada

- Discussão de assuntos:

- ◆ Modelagem da solução
- ◆ Avaliação
- ◆ Pesquisa

# Apresentações...



# Unidades de Conteúdo

## UNIDADE: 01

Introdução à Pesquisa

Conceitos

Redação de papers

Redação de monografias

Apresentação oral de trabalhos

## UNIDADE: 02

Introdução à Animação Computadorizada

Conceitos

Aplicações

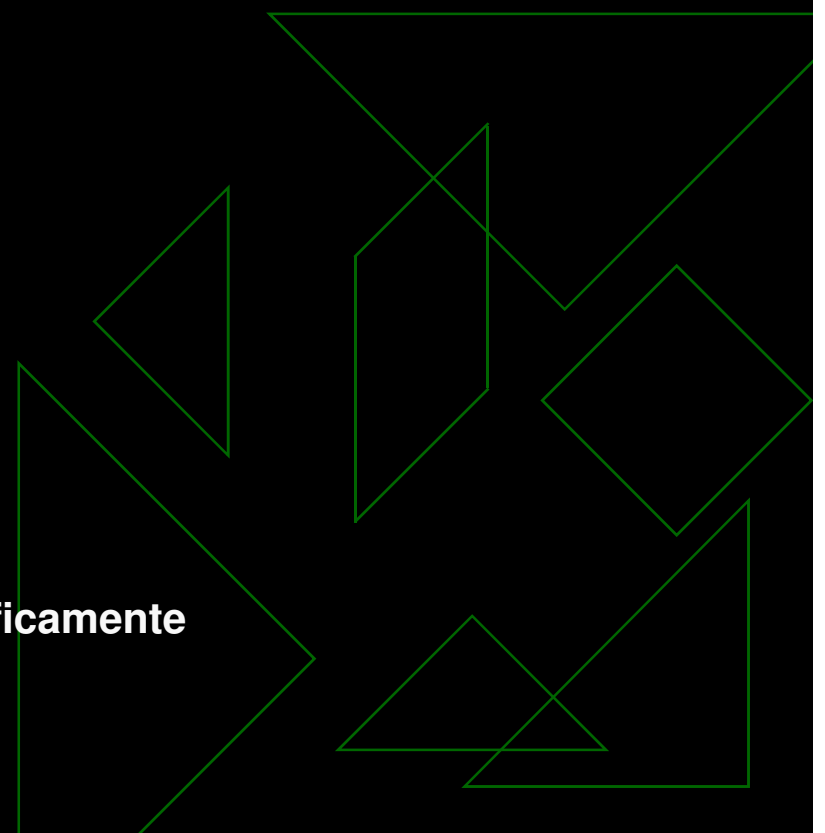
Apresentação das principais técnicas

## UNIDADE: 03

Investigação sobre fenômenos simuláveis graficamente

Conceitos

Investigação do estado-da-arte



# Unidades de Conteúdo

## UNIDADE: 04

### Modelagem e animação de personagens virtuais:

- ◆ Modelagem de rosto, corpo, roupas, pele, etc
- ◆ Animação e deformação de cabelos, roupas, esqueleto, etc
- ◆ MOCAP – Motion Capture
- ◆ Técnicas de controle de animação

### Tópicos sobre outros personagens virtuais

## UNIDADE: 05

### Animação Comportamental

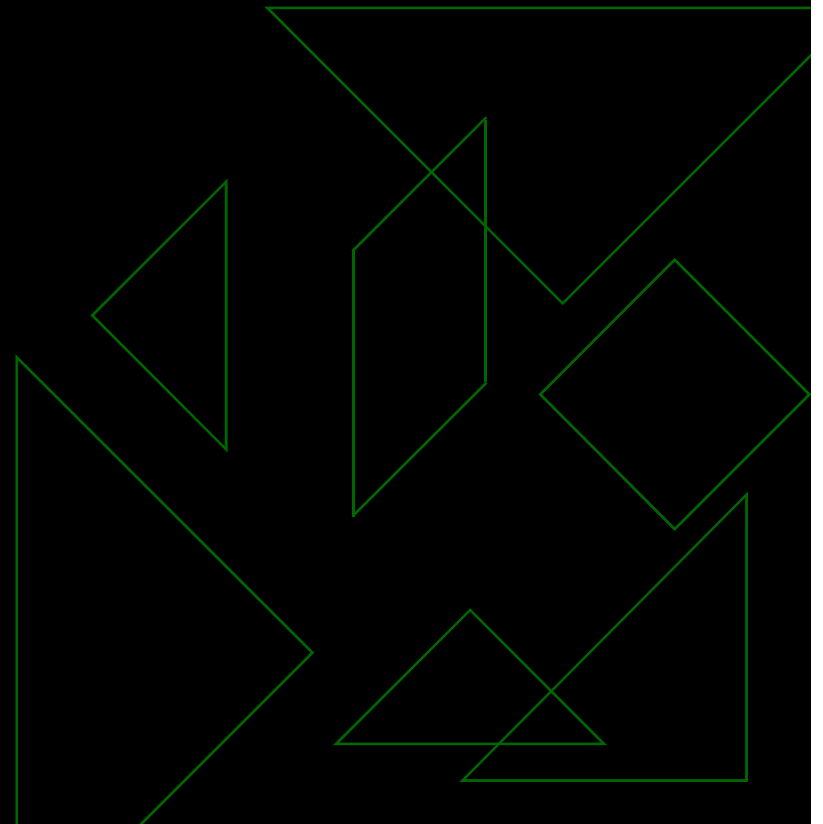
### Objetivos e características da área

### Investigação dos principais modelos existentes, focando em:

- ◆ Ambientes virtuais
- ◆ Personagens virtuais

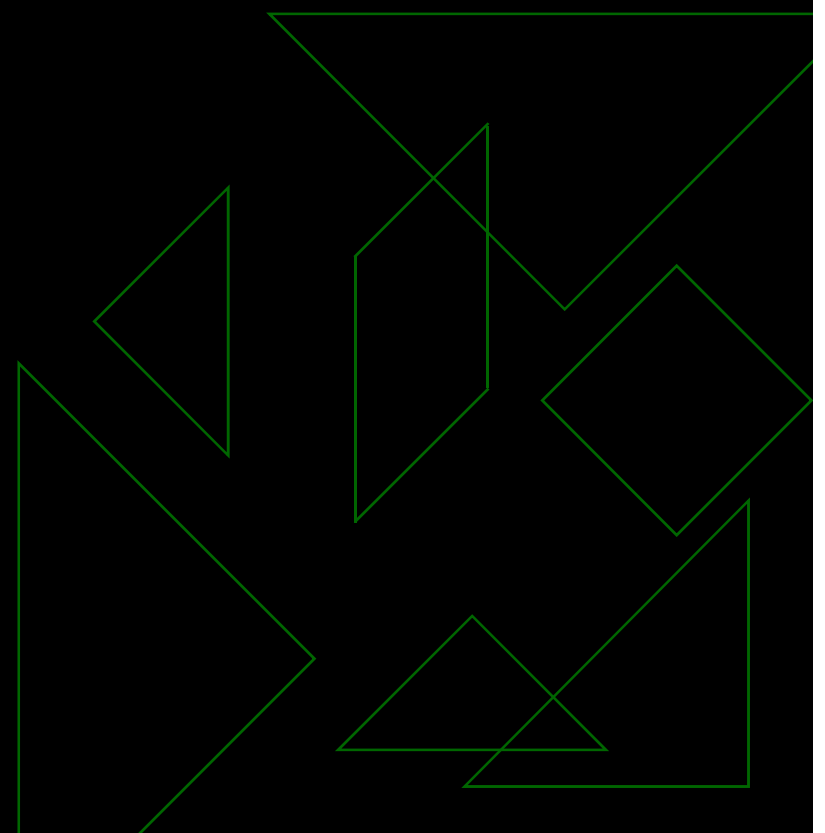
# Unidades de formação

- ◆ Pesquisa
- ◆ Ciência
- ◆ Avaliação
- ◆ Expressão oral
- ◆ Expressão escrita



# Avaliação

- ◆ O que significa??? 😊





# Avaliação

- ◆ Atividade I: Apresentação de paper pioneiro (individual)
- ◆ Definição do projeto de implementação
- ◆ Checkpoint Projeto: Andamento do Projeto (duplas)
- ◆ Atividade II: Apresentação final do projeto

# Detalhes do Projeto:

- ◆ Grupos de no máximo 2
- ◆ Ideal: estar alinhado com as dissertações de mestrado
- ◆ Deve ser discutida na proposta a ser entregue na próxima aula

