

MC930A – Computação Gráfica - 2017-S1 - Jorge Stolfi

Trabalho de laboratório 11 - 2017-06-30

Animação livre

| | | |
|------|----|------|
| Nome | RA | Nota |
|------|----|------|

Objetivos. Treinar técnicas de animação.

Enunciado. Sua tarefa nesta aula prática é usar POV-Ray para gerar uma animação **original** de sua escolha, com pelo menos uma das seguintes técnicas:

- Curvas e funções suaves definidas por dois ou mais arcos de Bézier.
- Modelo hierárquico articulado.
- Texturas mapeadas com mapas de normais.
- Texto animado.
- Objetos transparentes com índice de refração.

Parte 1. Antes de começar a programar, desenhe no espaço abaixo (à mão livre, em perspectiva aproximada) um esboço dos quadros chave de sua animação, indicando os tempos (valores de `clock`). Use pelo menos 6 quadros chave, sendo o último igual ao primeiro. **Esta parte deve ser executada nos primeiros 15 minutos de aula.**

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |

Parte prática. Produza a animação com POV-Ray.