



# Computação Gráfica

## Modelagem e Animação em Blender

DISCENTE:

**Gustavo M. A. Primo**

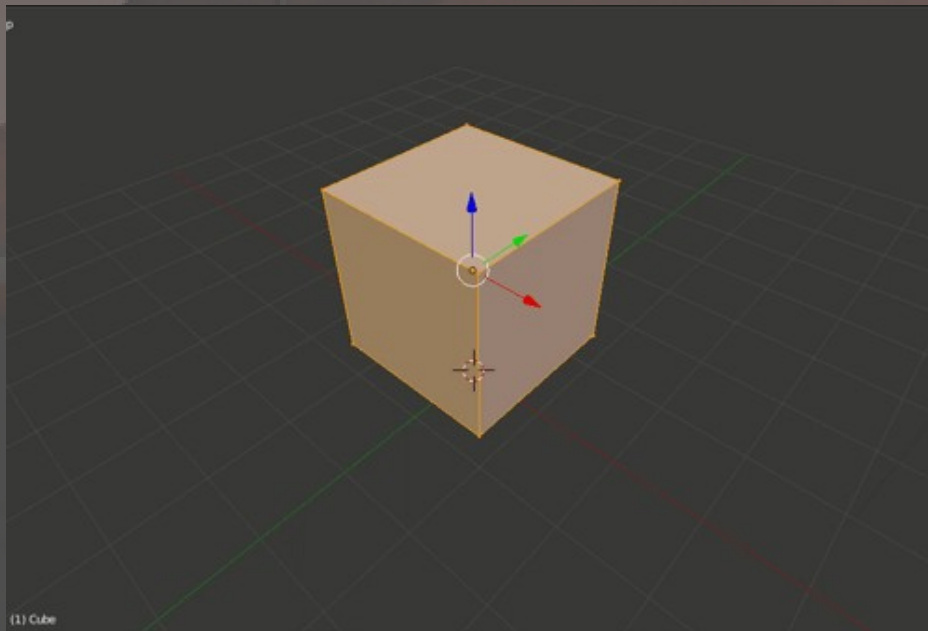
Engenharia de Computação - FAENG

# Princípios para animação em Blender

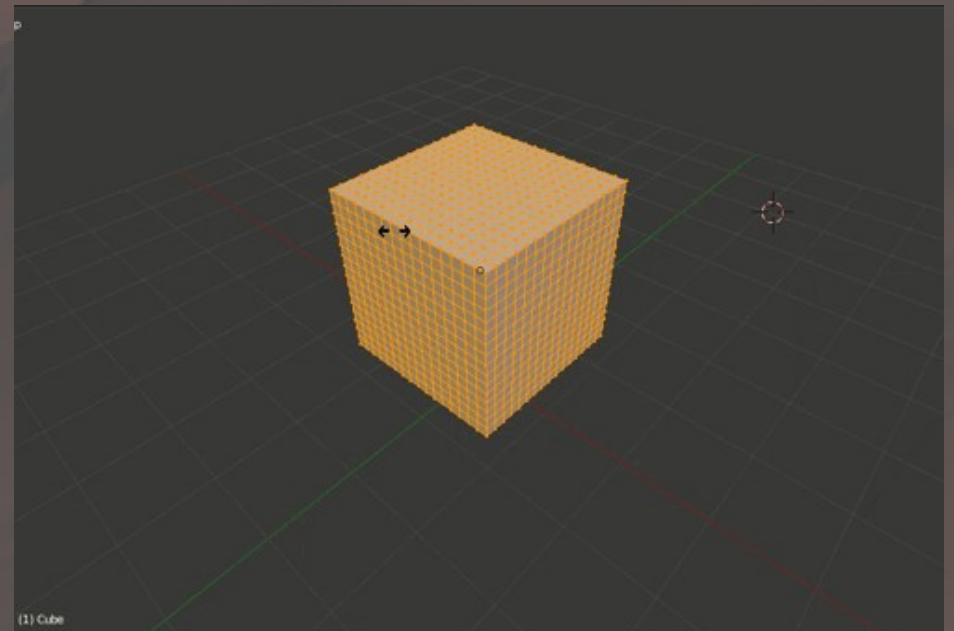
- Modelagem
- Rotação
- Translação
- Escala
- Keyframes
- Renderização



# Modelagem - Corpo

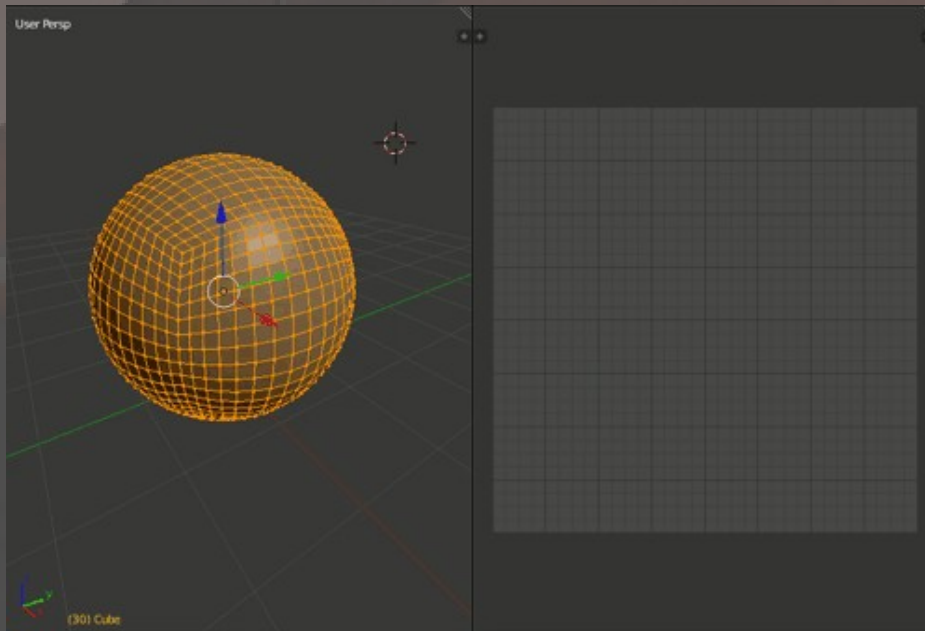


Cubo subdividido

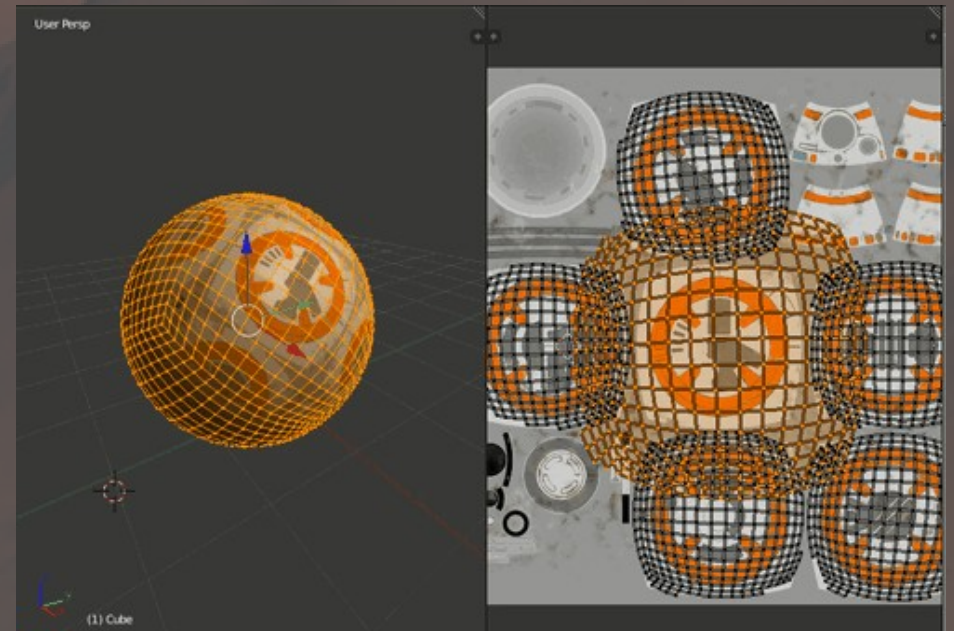


Transformação para esfera

# Aplicando textura - Corpo

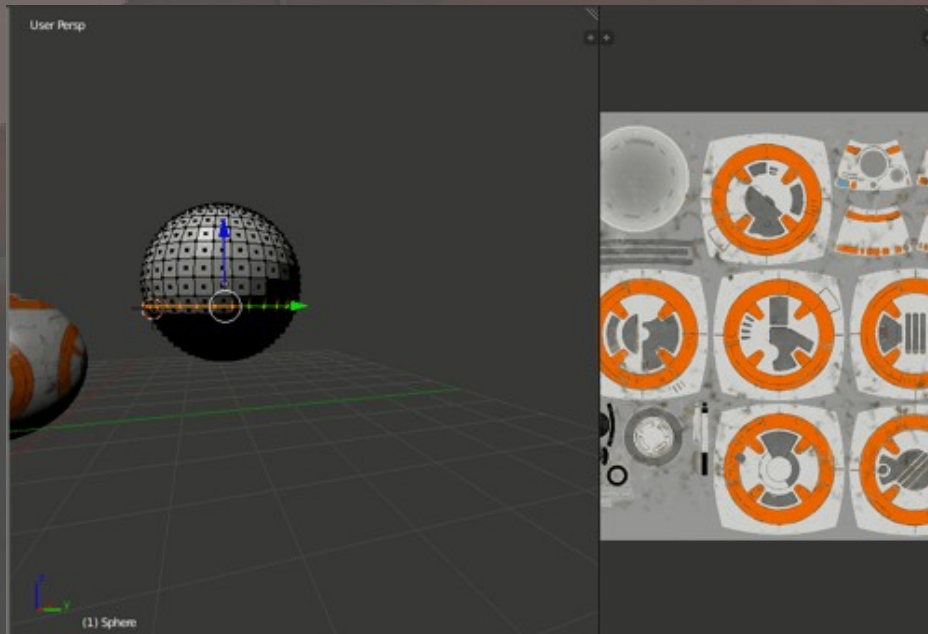


Projeção da textura

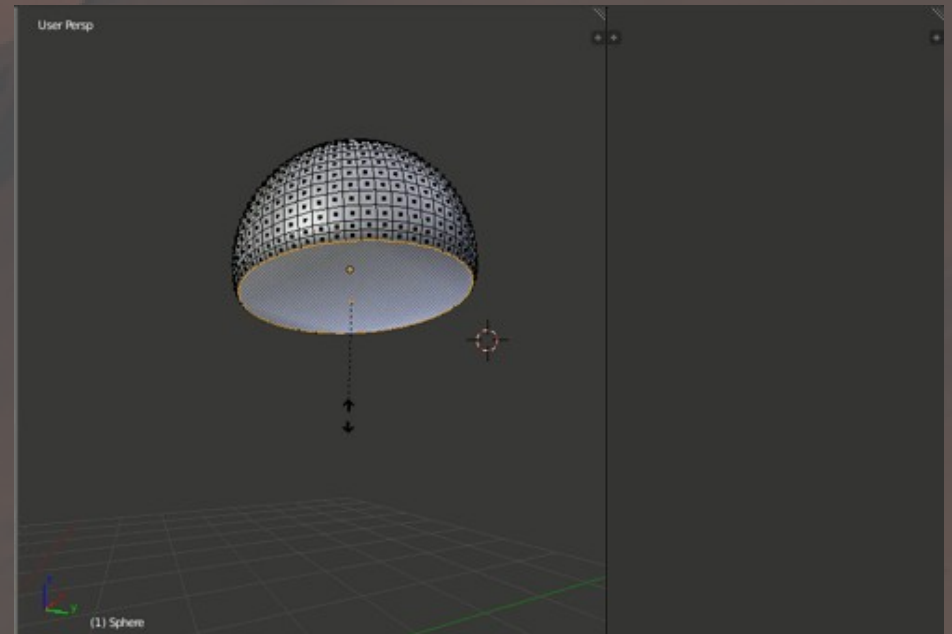


Posicionando  
corretamente

# Modelagem - Cabeça



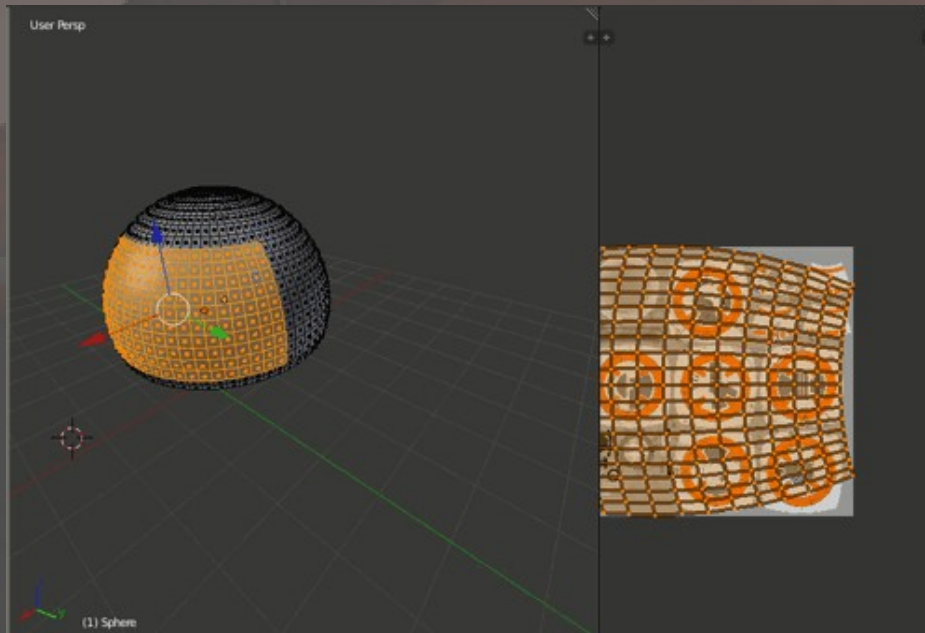
Esfera cortada



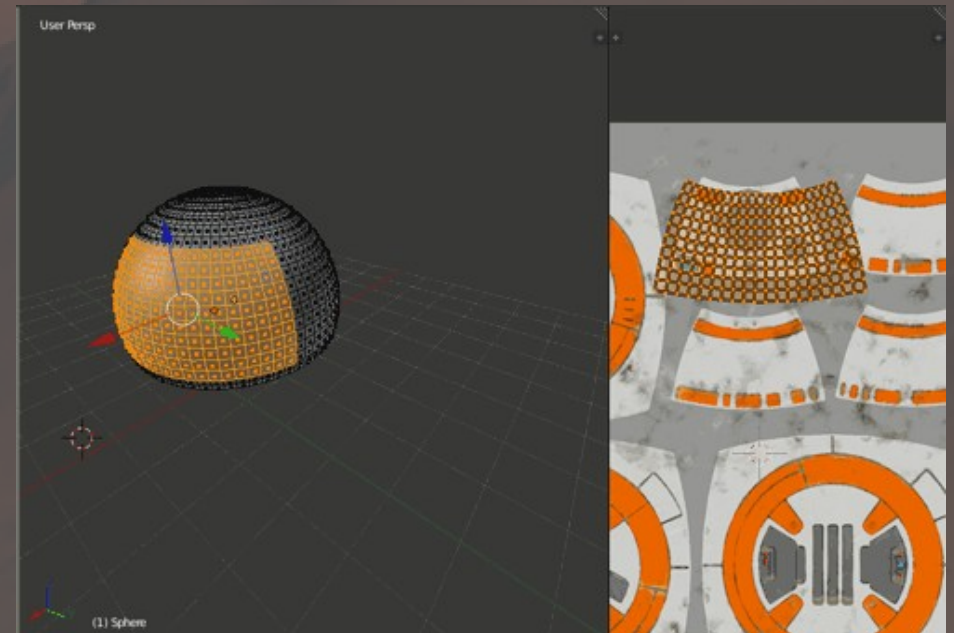
Parte inferior



# Aplicando textura - Cabeça

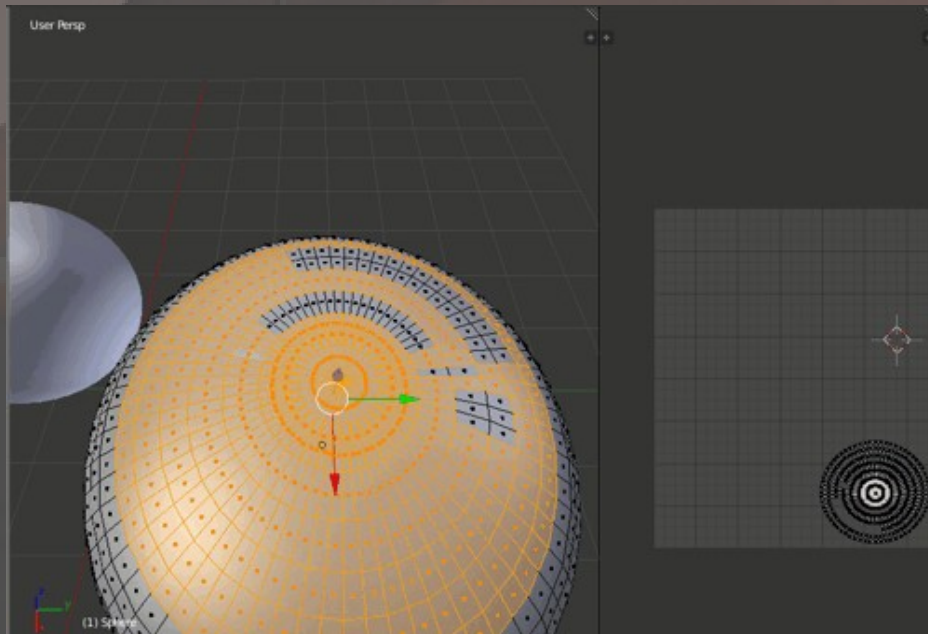


Projeção da textura

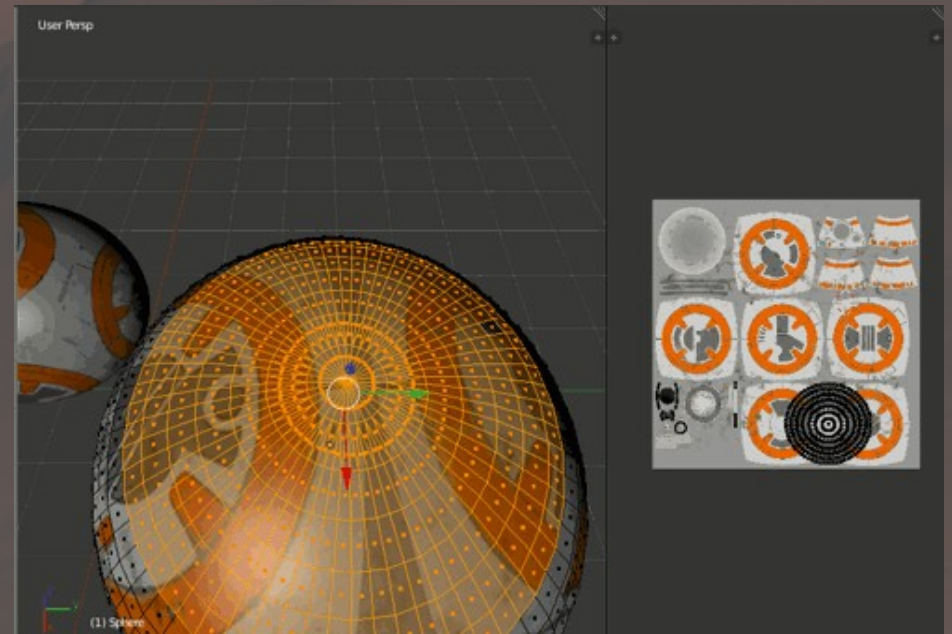


Posicionando corretamente

# Aplicando textura - Cabeça

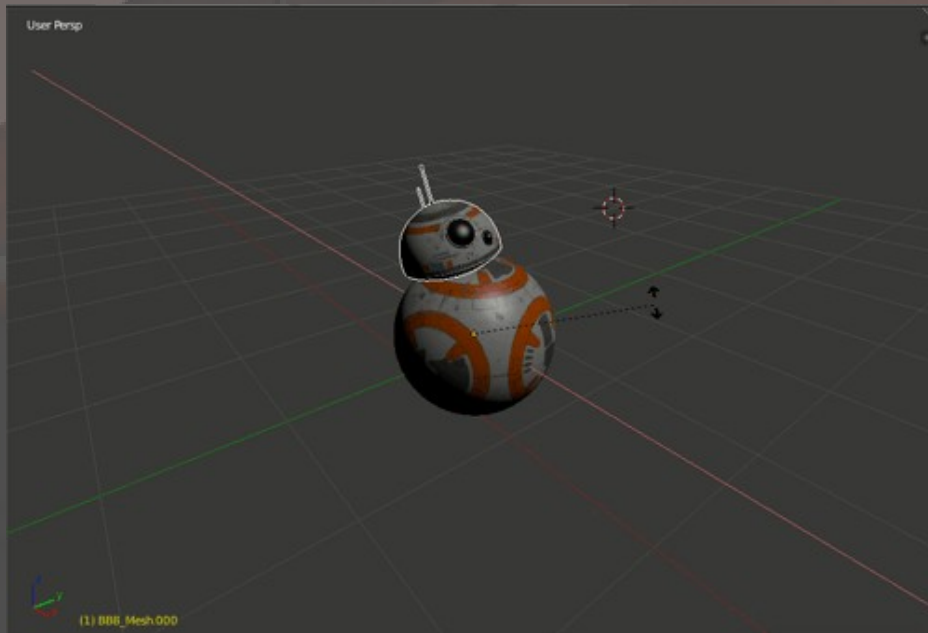


Projeção da textura

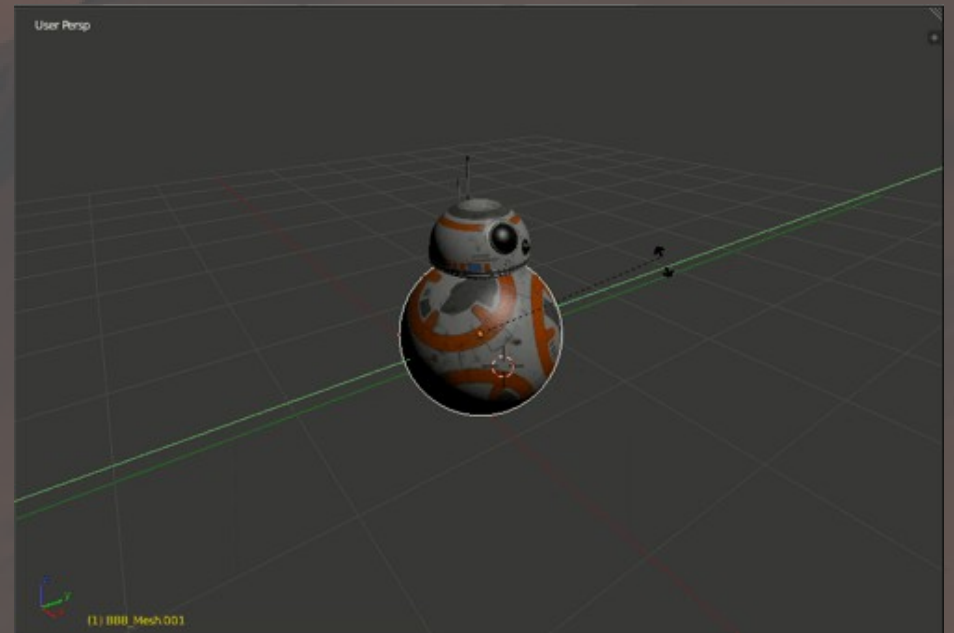


Posicionando  
corretamente

# Rotação



Cabeça



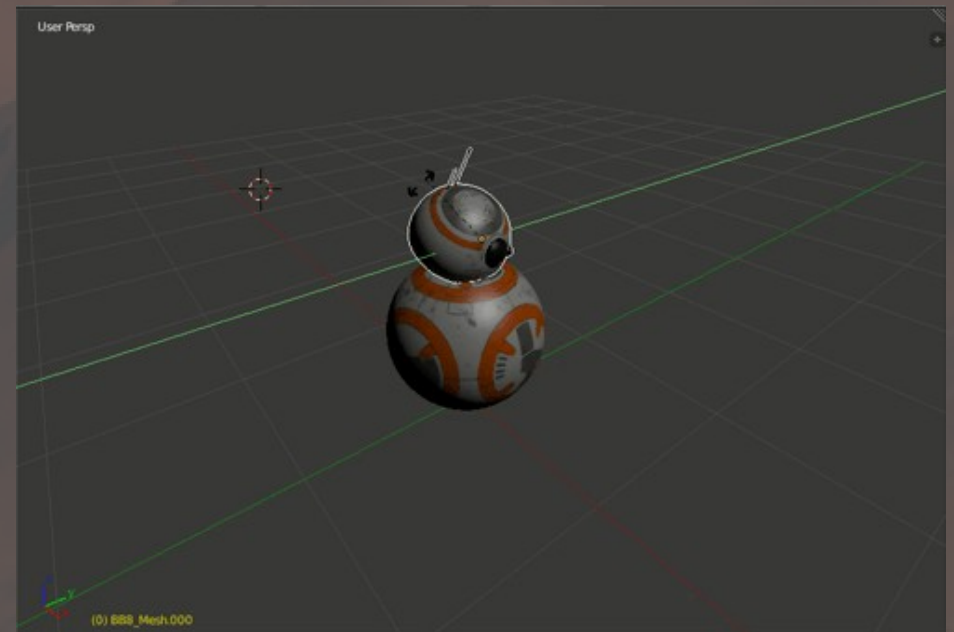
Corpo



# Rotação – Centro de Massa

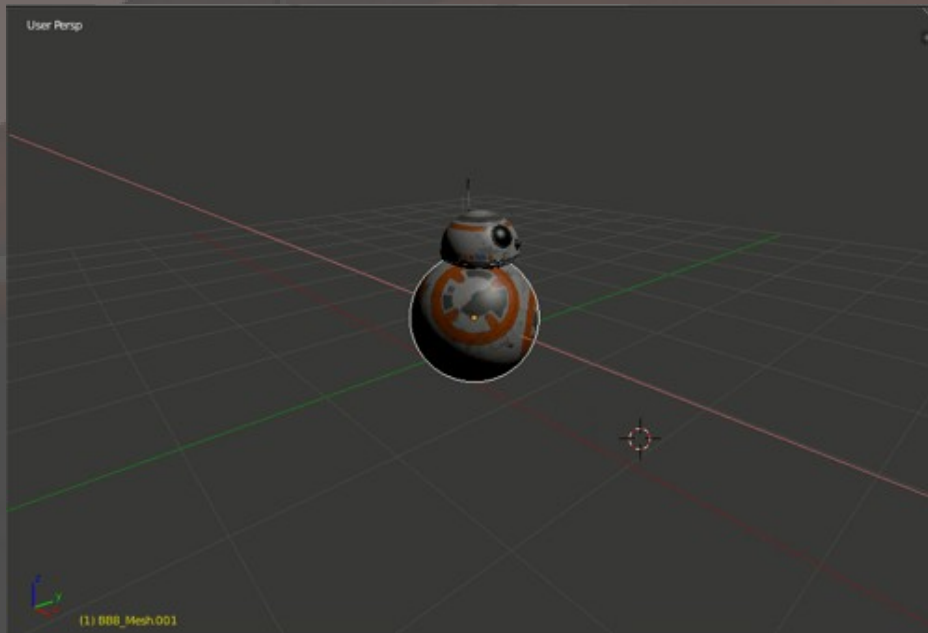


Centro de rotação no  
centro de massa do  
corpo

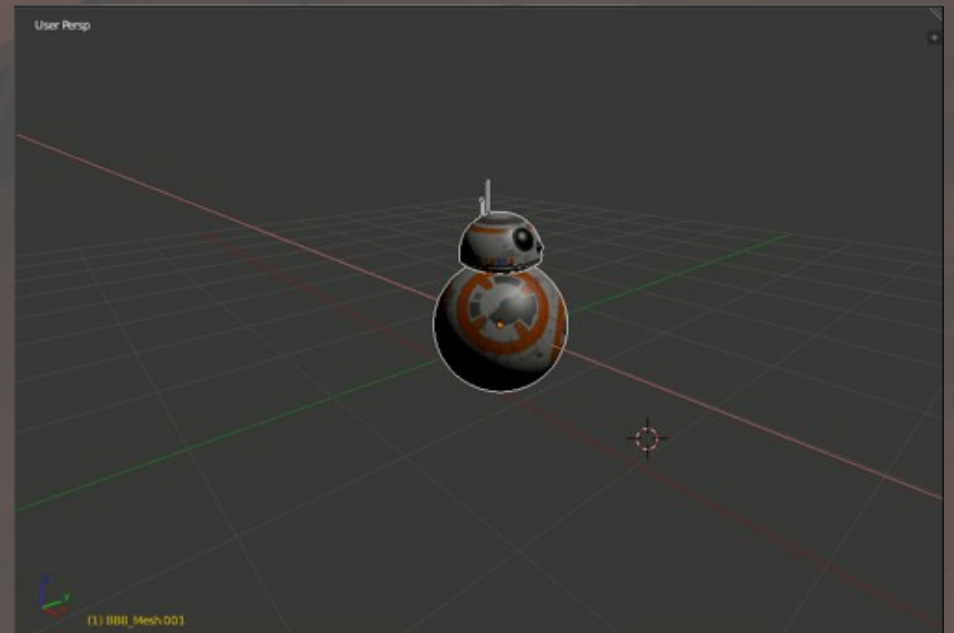


Centro de rotação no  
centro de massa da  
cabeça

# Translação



Errado



Correto

# Keyframe

Cada keyframe é um conjunto de informações sobre o objeto: posição, rotação, escala, estado físico, dentre outros.

O keyframe é responsável pela transição dos objetos em uma animação e como os mesmos se comportam

# Keyframe

Para este projeto foram utilizados:

- 27 Keyframes
- 3 Câmeras
- 4 Objetos
- 592 Frames, totalizando 25 segundos de animação renderizada

# Renderização



Modelagem não  
renderizada



Modelagem  
renderizada



SOURCES EM:  
[www.github.com/gustavoale/trabalho-cg](https://github.com/gustavoale/trabalho-cg)

RENDERIZAÇÃO EM:  
<https://youtu.be/mpqh-yzBkzE>

Dúvidas?

