

# **DOCUMENTO A3**

## **APLICAÇÃO DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA NO DESENVOLVIMENTO DE UM AVATAR VIRTUAL**

- **PROJETO DE DESEMPENHO**

O projeto da UC de Computação Gráfica e Realidade Virtual da USJT Mooca será a criação de um projeto de um avatar virtual de temática livre.

- **FORMAÇÃO DOS GRUPOS**

Deve ser realizado em grupo de 3-6 alunos.

- **QUAIS OS MÉTODOS QUE DEVERÃO SER APLICADOS?**

1. RA/RV DOCUMENT DESIGN – Desenvolver a documentação da experiência;
2. MODELAGEM – Desenvolver as artes e adaptar os *assets* para a experiência; e
3. IMPLEMENTAÇÃO – Implementar a experiência no Blender.

- **COMO CHEGAR AOS RESULTADOS?**

- Definir uma temática;
- Estudar 2 artigos de revisão sobre avatar virtual dentro da temática escolhida (sugestão: [Google Scholar](#) );
- Definir a função de cada integrante do grupo;
- Ter reuniões frequentes entre os integrantes para pensar em como o projeto dever ser construído;
- Documentar tudo em detalhes no RA-RV-DD;
- Aplicar os métodos de modelagem gráfica aprendido durante as aulas e utilizar a busca ativa para se aprofundar; e

- Aplicar os métodos da *engine* e programação do Blender aprendido durante as aulas e utilizar a busca ativa para se aprofundar.
- Desenvolver o projeto descrito no documento dentro do prazo limite de 04/12.
- **COMO FACILITAR A IMPLEMENTAÇÃO?**

**Assets:**

- <https://sketchfab.com/>
- <https://www.turbosquid.com/>
- <https://www.cgtrader.com/>
- <https://free3d.com/>

**Animação de personagens:**

- <https://www.mixamo.com/>

**Realidade Aumentada:**

- <https://spark.meta.com/features/>
- <https://ar.snap.com/lens-studio>
- <https://www.adobe.com/br/products/aero.html>
- <https://mywebar.com/>
- <https://docs.swiftxr.io/>

## **ENTREGAS**

**A parte 1 (fase 1-3) aborda um vídeo com a animação do avatar virtual e a parte 2 aborda o ambiente de interação com avatar virtual.**

- ~~16/10 - Entrega do documento RA-RV-DD da parte 1;~~
- ~~23/10 - Entrega da fase 1 (cenário e avatar) da implementação da parte 1 no Blender;~~
- ~~30/10 - Entrega da fase 2 (animação e efeitos) da implementação da parte 1 no Blender;~~
- 06/11 - Entrega da fase 3 (dublagem/texto e trilha sonora) da implementação da parte 1 no Blender
- 13/11 - Entrega completa da parte 1 e complementação do documento RA-RV-DD para a parte 2 (sem aula presencial, a entrega é online pelo email: [prof.brunosantos@ulife.com.br](mailto:prof.brunosantos@ulife.com.br), em caso de dúvida estarei disponível pelo link do Zoom no calendário do ULIFE).
- 20/11 - Desenvolvimento da parte 2 no Blender;
- 27/11 - Desenvolvimento da parte 2 no Blender;
- 04/12 - Desenvolvimento da parte 3 no Blender;

- Entrega completa da parte 2 na Expo USJT: 11/10;
- Expo USJT: 9-13/12.

### **NOTA**

- 30 pontos da A3 distribuído entre as entregas;
- 10 pontos Expo USJT (09-13/2024).
- 120 horas de extensão pelo AnimaHub com tema na área de COSMETOLOGIA, BIOENGENHARIA OU PROJETOS SOCIAIS.

