****

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO**

**INSTITUTO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

**BACHARELADO EM CIÊNCIA E TECNOLOGIA**

**[Nome da Animação]**

**Aluna:** Ana Júlia de Oliveira Bellini

**Disciplina:** Computação Gráfica, 2018.2

**Docente:** Profª. Dra. Regina Célia Coelho

**SÃO JOSÉ DOS CAMPOS**

**11 DE DEZEMBRO DE 2018**

**Metodologia**

*[como seu cenário e personagem (ou personagens, se houver mais de 1) foram montados, quais os métodos, técnicas e conceitos que você utilizou, como rodar seu trabalho e cada função dele, e tudo mais que for importante para avaliar seu trabalho.]*

*Montagem do Cenário*

O cenário da animação é uma área rural, com grama, cercado de árvores e uma cabana onde o personagem vive, sendo a grande maioria destes componentes feitos com objetos 3D, e outros feitos em 2D.

A grama é composta de um cubo com escala nos eixos cartesianos [?], com uma textura em imagem Bitmap aplicada sobre sua face superior. As árvores, por sua vez, possuem dois componentes: o tronco é formado por um cilindro marrom, desenhado com as primitivas geométricas [?], enquanto as folhas são compostas de três cones verdes sobrepostos.