

# Groovyle



## Apresentação do projeto

PSI3572 - Computação Visual (2024)

23/10/2024

# Equipe



- Vinícius Shimizu
- Diogo Ribeiro
- Jihee Song
- Guilherme Bozi

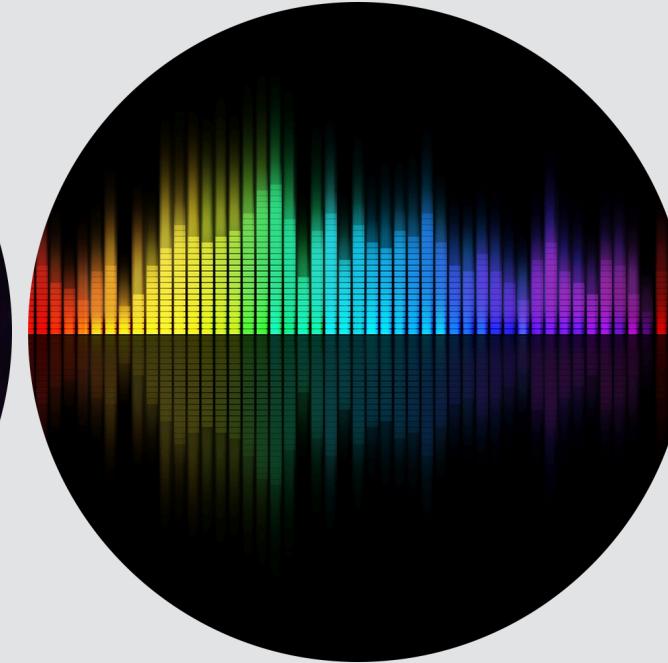
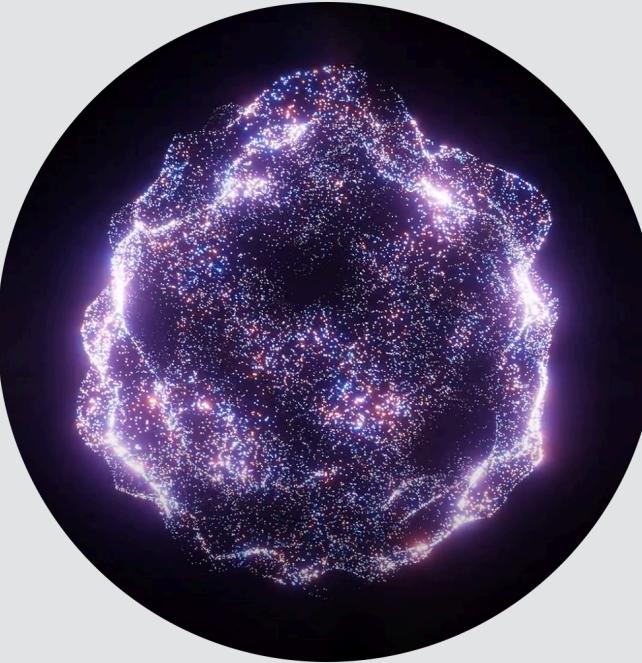
# Ideia



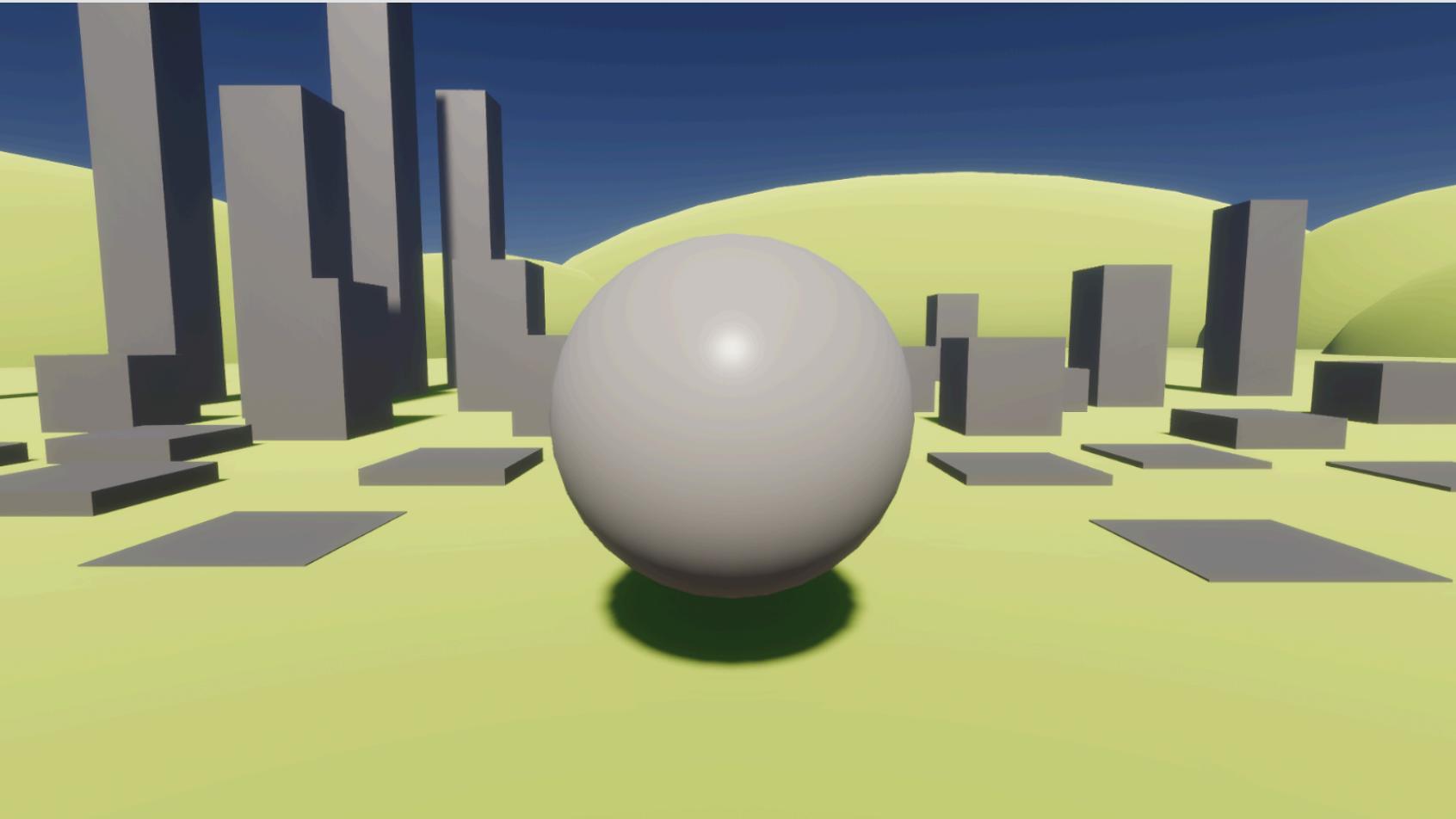
Aplicação para visualização 3D de espectro de áudio.

Um campo pacífico e silencioso irá se transformar conforme o áudio é capturado, dando lugar a uma cidade vibrante e cheia de energia.

# Referências



# Conceito



# Ferramentas



- Unity (desenvolvimento da aplicação e programação);
- Blender (tratamento dos modelos 3D);
- Photoshop (manipulação de imagens para texturas e ícones);
- GitHub (controle de versão e organização do projeto).

# Estrutura do projeto



- Modelagem e texturização dos objetos;
- Montagem da cena (iluminação, posição da câmera, posição dos objetos, etc);
- Processamento do áudio capturado;
- Programação da interação entre cena e áudio;
- Pós-processamento da cena.

# Cronograma



## Semana 1



Decisão dos modelos a serem utilizados, assim como a cena a ser apresentada.

## Semana 2



Modelagem básica dos objetos.

## Semana 3



Detalhamento dos modelos, início da texturização e implementação na Unity.

## Semana 4



Refinamento da texturização e implementação na Unity.

## Semana 5



Correção de bugs.