



Trabalho final de Animação

Processo de Animação em OpenGL

Story Board

Scene 1



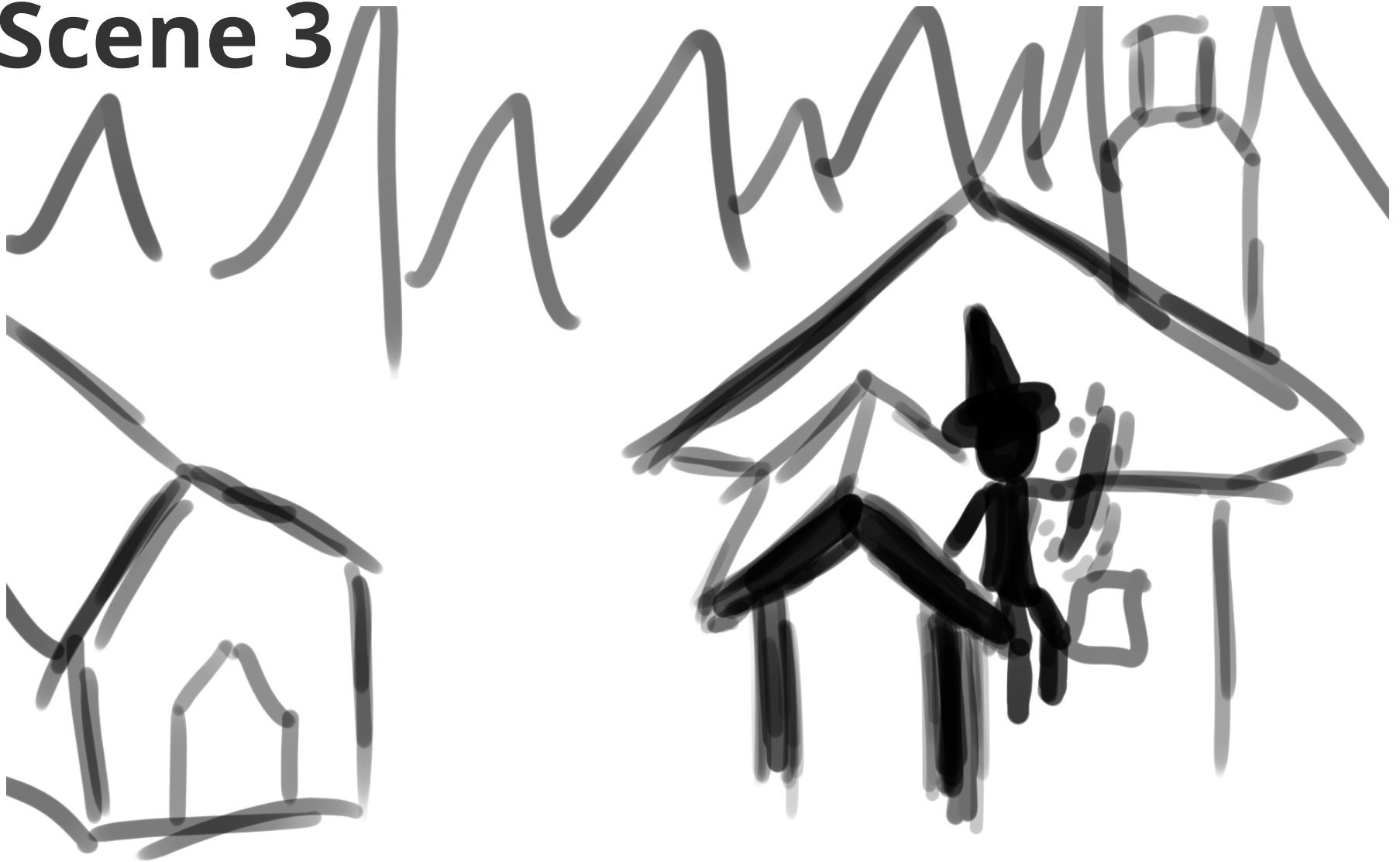
Story Board

Scene 2



Story Board

Scene 3



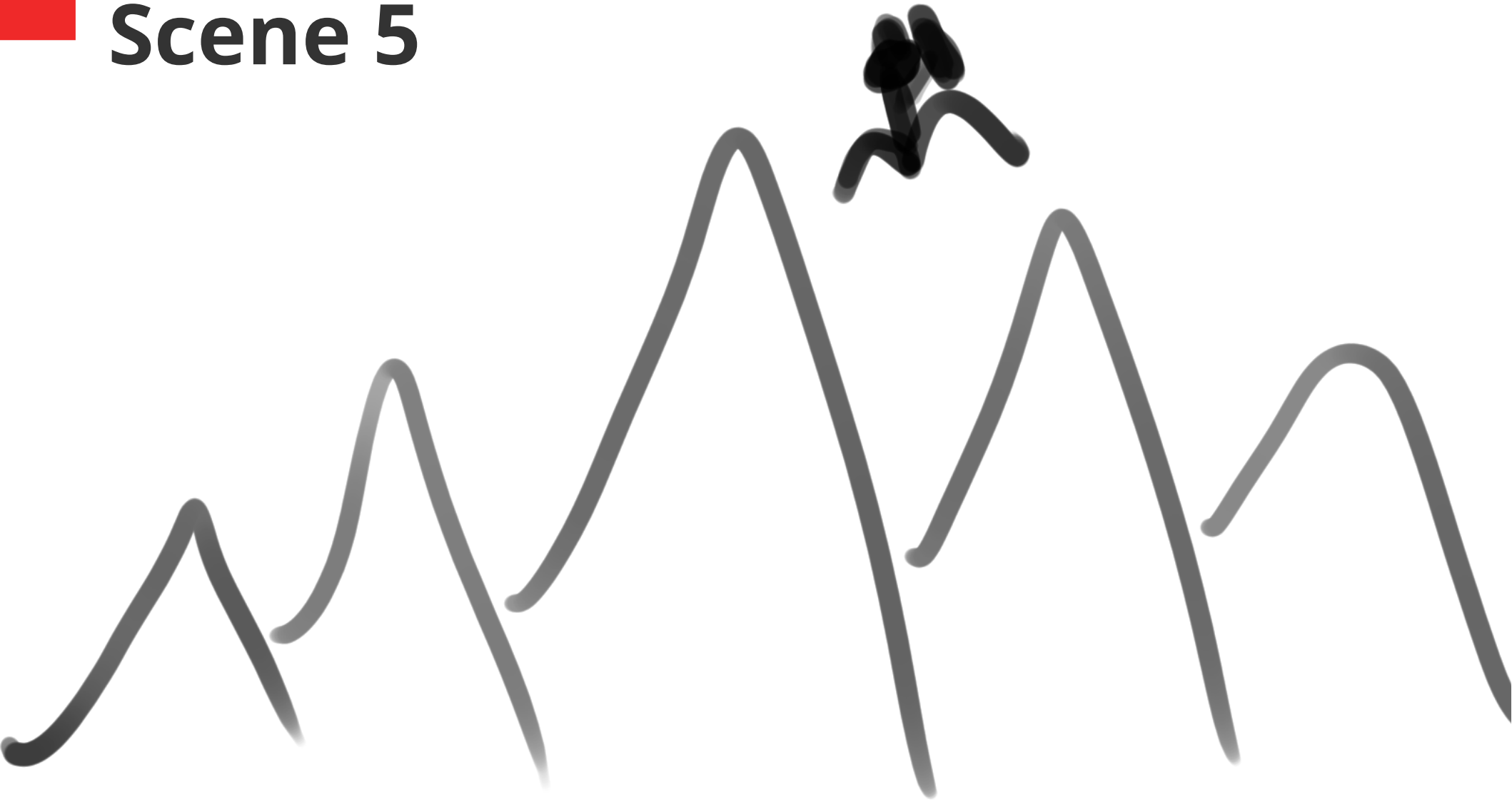
Story Board

Scene 4



Story Board

Scene 5





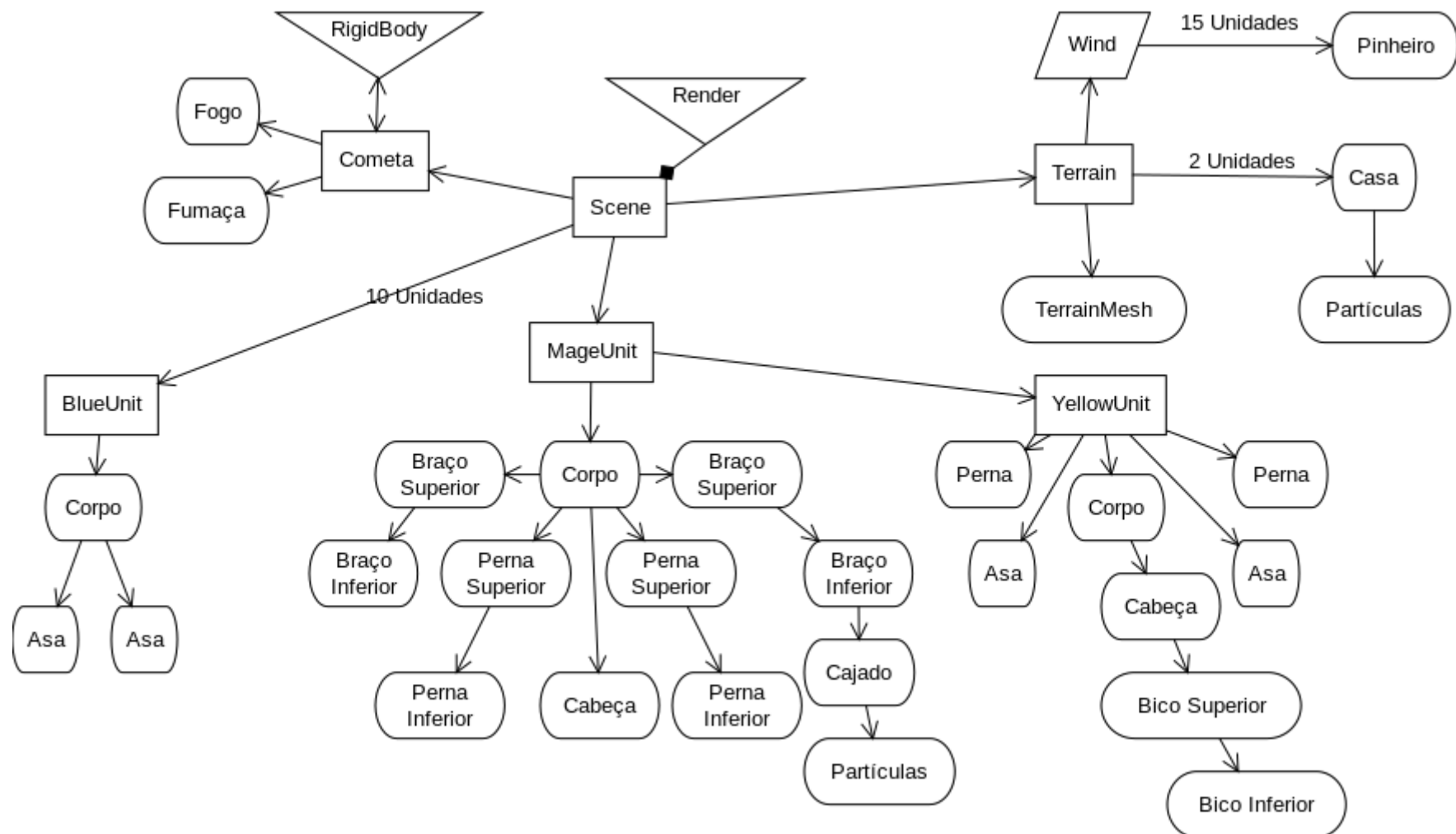
Arte



Arte



Scene Tree





Hierárquicos

- Personagens:
 - Maga + Montaria (Única Hierarquia)
 - Pássaros
- Outros:
 - Partículas
 - Vento



Física

- Pivô principal do cometa cai conforme uma força inicial.
- Foi utilizado um nó de Timer, para iniciar a física durante a cena.



Partículas

- Folhas (Árvores)
- MageEffect (Cajado)
- Fogo (Cometa)
- Fumaça (Cometa, Casas)



Boids

- Pássaros no céu no início da animação. Somente o líder é animado por um animador. Os demais 8 seguem o líder com uma IA mínima. Durante o percurso eles não se colidem e desviam de obstáculos (Uma árvore que entra no caminho de 3 boids do fundo).