

# Trabalho Complementar - Animação

- Opção 1: usando *steering behaviours* (boids), simule um bando de pássaros ou peixes (por exemplo) no ambiente usando comportamentos como Obstacle Avoidance, Seek/Flee, Pursue/Evade e outros. A população pode ser representada por círculos, esferas ou elementos simples.
- Opção 2: Crie um personagem utilizando modelo hierárquico (robô humanoide, por exemplo). O personagem deve realizar pelo menos um movimento cíclico (caminhada, corrida,...) e um movimento não cíclico (abrir e fechar o braço ou cabeça, por exemplo).