

Gabarito e Critérios de Correção do Segundo Exercício de 2005/1:

Título: Baseado na apresentação de Animação e no Capítulo VI do livro (Animação) responda as questões abaixo.

1. O que é animação de alto ou baixo nível? Quais os aspectos que diferenciam ambas?

Valor: 1 ponto no total.

Respostas nas paginas 216 a 217 do livro texto.

Cada definição de animação de alto e de animação de baixo nível vale até 0,2

Os aspectos que diferenciam valem até 0,6, espera-se uma lista de pelo menos 3 diferenças.

2. Quais as formas de animação conhecidas até hoje? Descreva em uma frase, sucinta mas correta, os aspectos que melhor definam cada uma das formas que você mencionou anteriormente. Faça um lista das principais características de cada uma destas formas.

Valor: 2 pontos no total.

Respostas nas paginas 217 a 220 do livro texto.

Espera-se uma lista de formas com a descrição de suas características principais. Além das descritas no livro novas devem ter surgido e espera-se que algumas novidade relacionadas as formas de animação sejam listadas.

3. Considere um desenho da letra "A" e "B". Imagine que você queira animar, usando quadro-chaves, a transformação da letra "A" e "B". Descreva como você poderia criar os quadros intermediários. Qual a técnica mais adequada para fazer esse tipo de animação.

Valor: 2 pontos no total

A resposta depende de como o aluno considera a animação se de alto ou baixo nível. A nota vai até dois dependendo do quanto mais detalhado e correta for a resposta.

4. Descreva com suas palavras como seria o processo de você animar "dar passos" de um personagem bípede usando cinemática direta e inversa.

Valor: 2 pontos no total

Importante ser falado da diferença da hierarquia e da ordem do cálculo das duas formas. Uma DK se baseia nos ângulos e suas ligações para chegar ao deslocamento do andar. A IK do deslocamento do pé sobe calculando o que cada junta relacionada do corpo deve girar. Detalhes dos movimentos devem ser incluídos. A idéia de DOF e seus limites. Uso da figura 6.4 e 6.5. Importante exemplo concreto do cálculo dos ângulos e deslocamentos.

5. Faça um projeto de uma animação de: *"Um ventilador de piso cujas pás girem de forma usual enquanto ele se move em torno de seu eixo vertical"*.

Valor: 2 pontos no total. O aluno deveria sair lendo o capítulo 6 para entender que texto estaria relacionado. Devem ser seguindo os passos comentados no texto nas seções 6.8, 6.8.1, 6.8.3 e 6.10, não apenas uma destas.

Na parte técnica (seções 6.8, 6.8.1, 6.8.3) devem ser discutido aspectos de baixo nível. É muito importante: (1) começar caracterizando se vai usar IK ou DK; (2) identificar as hierarquias do movimento; (3) indicar os DOF e seus limites.

Na parte de criação, planejamento e projeto devem ser tentados detalhes criativos como vento, emoção, sentimentos.

6. Descreva aplicações da animação facial.

Valor: 1 ponto no total.

É pedido aplicações da animação facial e não técnicas, muitos alunos confundem! Acabam descrevendo o conteúdo das paginas 238 a 240. Era para pesquisar aplicações, ir além do livro!