



T1150

ANIMAÇÃO BASEADA NA MANIPULAÇÃO DE SEGMENTOS ADQUIRIDOS POR CAPTURA DE MOVIMENTO

Leandro Martin Guertzenstein Angare (Bolsista PIBIC/CNPq) e Prof. Dr. José Mario De Martino (Orientador), Faculdade de Engenharia Elétrica e de Computação - FEEC, UNICAMP

A Captura de Movimento é uma técnica utilizada para facilitar a animação realista de personagens. Entretanto, o processo para tratar e manipular os dados capturados é, em geral, laborioso. Este projeto propõe uma nova abordagem para o problema, buscando estabelecer uma metodologia que permita a manipulação de segmentos de animação através de parâmetros de mais alto nível ao invés da manipulação direta de curvas de animação (baixo nível), reduzindo tempo de manipulação. O trabalho concentrou-se nos parâmetros emocionais básicos e características comportamentais associadas a idade e gênero. A pesquisa bibliográfica realizada levou à utilização do modelo de emoções básicas de Plutchik e as características físicas de jovem/velho e de gênero feminino/masculino como parâmetros comportamentais para elaborar um protocolo de captura de movimento. As sessões de captura contaram com a participação de atores de gêneros, faixas etárias e experiência diversas. Processados os dados capturados, foi elaborada metodologia que, ao analisar pontos-chave da movimentação de personagens distintos de um mesmo ator, estabelece correlações entre os parâmetros comportamentais expressos por valores de rotação e translação de juntas do esqueleto virtual de controle de um modelo tridimensional. No atual estágio de desenvolvimento, a metodologia consegue reproduzir padrões de comportamento distintos a partir de uma movimentação neutra.

Computação gráfica - Captura de movimento - Animação