

Geração automática de arte visual abstracta com movimento

Proposta de Projecto

Orientador: Pedro de Almeida

1 Objectivos

Este projecto visa construir modelos automáticos de geração de arte visual a duas dimensões (“quadros”), abstracta, tanto estática como com evolução temporal dinâmica. Pretende-se estudar e comparar abordagens evolucionárias e baseadas em regras, e produzir resultados competitivos com os produzidos por seres humanos.

2 Tarefas a Realizar

T1 Estudo do problema

T2 Escolha das ferramentas de programação

T3 Desenvolvimento de abordagens para trabalhos estáticos

T4 Desenvolvimento de abordagens dinâmicas, por transformação progressiva

T5 Avaliação dos trabalhos produzidos, e refinamento das metodologias.

T6 Escrita do relatório de projecto

3 Cronograma

T1 0.5 mês

T2 0.5 mês

T3 1 mês

T4 1 mês

T5 1 mês

T6 1 mês

4 Requisitos Técnicos

Competências de programação genérica e vocação para artes visuais.

5 Requisitos Académicos

Programação.

6 Grau de Dificuldade

Médio.

7 Resultados esperados

- Um sistema operacional de geração de arte visual (gráfica) a duas dimensões, tanto estática como com evolução temporal dinâmica.

8 Contactos

Pedro de Almeida (palmeida@di.ubi.pt)