

No caminho para fotos e vídeos em 3D

Thomas Lewiner

Resumo:

Se hoje as imagens sintéticas tri dimensionais são muito comuns, em particular nos efeitos especiais de filmes, em filme de animação ou em jogos, imagens e vídeos reais capturados em 3D são ainda temas de pesquisa que levantem muitos desafios matemáticos e computacionais.

Nessa palestra, veremos um pouco do caminho percorrido para poder, em breve, filmar e assistir filmes 3D. Insistiremos nos desafios que isso levanta em termos de otimização de recursos computacionais e de modelagem geométrica.