

090

MODELAGEM 3D PARA CIBERINSTALAÇÕES. *Adriano Oliveski, Diana Domingues (orient.)* (UCS).

A pesquisa se volta à produção de ciberinstalações dotadas de sistemas interativos com desenvolvimento de software e hardware para interatividade, imersão, autonomia e mobilidade. Minhas atividades nesta etapa foram de Modelagem 3D para a geração de objetos-imagens onde utilizei, como principal ferramenta de criação de imagens tridimensionais, o software 3D Studio Max. Foram desenvolvidas 3 etapas básicas próprias do processo: 1. Modelagem em malha gráfica no ambiente virtual com base em um sistema de coordenadas de três eixos (x, y, z). 2. Mapeamento de texturas em graus maiores e menores de realismo, utilizando o software Milk Shape 3DS . 3. Utilização de linguagem de programação em C++ para verificação e teste da imagem exportada para ambientes em LOO, linguagem orientada a objeto, com a finalidade de possibilitar a interatividade com o ambiente e seus objetos, a partir de dispositivos de hardware e de interfaces de programação. Na última etapa, ocorre sempre a verificação da resolução da malha, compatibilizando o número de polígonos para facilitar a renderização em tempo real, o que demanda muitas vezes a decomposição da porcentagem de polígonos, considerando o elevado número de faces de determinados objetos. No caso do Myths'store, ambiente virtual imersivo em construção, foram modeladas as paredes e móveis da sala com gráficos luminosos em neon e suas prateleiras, contendo nelas uma série de imagens de produtos de consumo ligadas a mitos. Para a Caverna do Transe, instalação interativa e imersiva que já foi montada no Instituto Itaú Cultural em São Paulo, foram modeladas imagens 3D como: cálice, tigre, anel, planeta, fogueira. Ambas as instalações, estão com projeto em andamento, para implementação na UCS CAVE sendo abertas à visitação.