

140

ANIMAÇÕES E COMPORTAMENTOS EM AMBIENTES VIRTUAIS. *Eleandra Gabriela Massing Cavalli, Diana Maria Gallicchio Domingues (orient.)* (Departamento de Artes, Centro de Artes e Arquitetura, UCS).

A pesquisa, integrante do projeto de pesquisa CIBERARTE: sistemas interativos, criação e comunicação, é voltada à arte interativa em situações complexas, criando ambientes interativos envolvendo interfaces e softwares diversos com interação e respostas em tempo real, conforme a ação dos visitantes em espaços físicos. As minhas investigações se voltaram para criações gráficas de objetos em 3D, remetendo ao projeto I'mITOS e versão imersiva do "TRANS-E MY BODY, MY BLOOD II". A principal ferramenta de criação utilizada dos objetos foi do software 3D Studio Max, estabelecendo posições, tamanhos e movimentos, com base em um sistema de coordenadas de três eixos (x, y, z). As ferramentas utilizadas variam desde Polygonal, Patch e NURBS. A partir de um banco de dados de imagens "database" textual e iconográfico, utilizado para o processo de criação, apliquei Close Reference para trabalhar da forma bidimensional, permitindo a edição flexível de formas 2D simples para efeito de objetos tridimensionais. Trabalhando juntamente com a aplicação de texturas mapeadas, composição da geometria, renderização e criação de materiais artificiais, tentando assim atribuir o maior realismo possível. As etapas de criação são acompanhadas por estudos teóricos e seminários orientados tomando por bibliografia especializada, manuais específicos de aprendizagem em programas 3D, discutindo-se conceitos sobre arte e tecnologia. Os laboratórios se dão a partir de discussões entre o grupo de Computação, Automação, Matemática e Artes, numa troca conjunta de conhecimentos. A soma de diferentes linguagens voltadas à criação de ambientes interativos em Ciberarte amplia o progresso tecnológico cada vez mais, modificando o pensar humano e interferindo também na produção artística. (FAPERGS/IC).