

CRIAÇÃO, ANIMAÇÕES E COMPORTAMENTOS EM AMBIENTES VIRTUAIS¹

Mauricio Revello Vazquez², Diana Domingues³ – DEAR/CEAA/UCS

A pesquisa explora a criação e comunicação no desenvolvimento de ambientes virtuais de instalações interativas e imersivas ou em cavernas digitais. Minhas atividades prendem-se à formação de *database* para gerar fluxos de navegação: sons, textos e imagens. O conteúdo deste *database* foi tratado utilizando *softwares* específicos. Este material soma-se a objetos modelados em 3D e incorporado ao banco de dados final. Os objetos resultantes serão tornados interativos pela utilização de interfaces computacionais por meio da biblioteca *Roaming* – criada para atender diferentes projetos artísticos. A etapa atual de preparação dos objetos/imagens e dos sons e textos será seguida pela organização do grau de complexidade e distribuição de dados, definindo os modelos de navegação em estruturas de movimentação. Assim, na criação de *database* textual e iconográfico, com biografias e imagens relacionadas a mitos, em português e inglês já constam listagens de palavras elaboradas para roteiro de fluxo de navegação e estrutura de dados para a interação com sistema de agentes no ambiente virtual. A classificação é feita a partir de qualidades, ações, circunstâncias, conforme o personagem escolhido. Para maior desempenho do ambiente em tempo real, a renderização de imagens no *software* 3D Milk Shape 1.5.7 compacta os arquivos que são aplicados nas imagens do banco de dados. A transformação das imagens em texturas e objetos são trabalhadas artisticamente, modeladas e alteradas em suas formas originais com a finalidade de aprimorar a interação do trabalho. A forma/solução de spot/display para exibir as imagens renderizadas constituirão dentro da Pocket Cave o princípio de interação para o projeto l'mITOS. A metodologia é heurística, descobertas por tentativa e erro, com possibilidades do *software* por variáveis e permutações em combinatórias, desvios e acasos. A criação com sistemas interativos amplia o processo de comunicação, e as investigações de linguagem determinam a carga poética dos significados.

Palavras-chave: database, modelagem, interatividade

¹ Projeto integrado: CIBERARTE: Sistemas Interativos, Criação e Comunicação

² Bolsista de iniciação científica – PIBIC/CNPq

³ Orientadora