

CIBERARTE: CRIAÇÃO DE AMBIENTES INTERATIVOS E IMERSIVOS

Eleandra Gabriela Massing Cavali (IC-CNPq), Diana Maria Gallicchio Domingues (orientadora) - Laboratório NTAV Novas Tecnologias nas Artes Visuais/UCS - egmcaval@ucs.br

A pesquisa explora criações artísticas para ambientes interativos e imersivos de espaços físicos de caves e de instalações. Minhas investigações voltaram-se para criações gráficas de objetos 3D do projeto I*MITO: zapping zone. A partir da seleção de uma base de dados de vinte mitos ou personalidades, colaborei com a modelagem de objetos remetendo a cada mito. A principal ferramenta de criação para gerar os objetos tridimensionais foi o software 3D Studio Max, estabelecendo posições, tamanhos e movimentos com base em um sistema de coordenadas de três eixos (x,y,z) e com ferramentas variáveis: Polygonal, Patch e NURBS. Objetos em taxas diversas de iconicidade, de alto grau de realismo até formas mais abstratas dependem das qualidades de renderização ou de visualização do objeto 3D. Cerca de duzentos objetos foram modelados resultando num banco icônico para a instalação. As imagens, posteriormente, são exportadas para ambientes interativos e imersivos em linguagem orientada a objeto, sendo possível interagir com as mesmas a partir de dispositivos de hardware e de interfaces de programação. As etapas de criação são acompanhadas de discussões do grupo para integrar a produção no projeto final da instalação. O método vai da idéia à descoberta e a aplicação de ferramentas computacionais, heurísticamente, em ensaios de acertos e erros que geram as imagens no ciberespaço. Estudos teóricos e seminários orientados com fonte bibliografia especializada, manuais específicos de aprendizagem em programas 3D, sites especializados, aprofundam o conhecimento sobre arte e tecnologia. Os laboratórios se dão a partir de discussões entre o grupo de Computação, Matemática, Física, Comunicação e Artes, numa troca conjunta de conhecimentos. A pesquisa amplifica a criação artística pelas relações com a ciência e tecnologia.

Palavras-chave: Interação, Modelagem 3D, Renderização

Apoio: UCS, CNPq