

CIBERARTE: CRIAÇÃO ARTÍSTICA DE AMBIENTES INTERATIVOS E IMERSIVOS

Junius Kurtz (PIBIC-CNPq), Diana Domingues (orientadora) - Laboratório NTAV Novas Tecnologias nas Artes Visuais/UCS - jkurtz@ucs.br

A pesquisa explora criações com sistemas computacionais complexos que geram ambientes interativos com respostas em tempo real dependendo da ação dos visitantes nos espaços físicos. Minhas funções se atribuíram para criações gráficas de objetos 3D ligados ao projeto *LÍMITO: zapping zone*. As principais ferramentas de criação utilizadas para modelar os objetos foram o software 3D Studio Max e websites voltados para a modelagem de objetos tridimensionais. As ferramentas de modelagem variaram entre os sólidos primitivos, shapes, modificadores e deformadores de objetos. No mapeamento de texturas foi utilizado o software Milk Shape 3DS onde ocorria também a decomposição da geometria de objetos 3D, por meio da redução de sua porcentagem, devido ao seu elevado número de faces. Os objetos são posteriormente enviados para ambientes interativos e imersivos em linguagem orientada ao objeto onde tornam-se possível a interação com os mesmos. As etapas de criação são feitas a partir de estudos teóricos e práticos com fontes bibliográficas e manuais voltados exclusivamente para a modelagem de objetos tridimensionais, agregando a isso websites providos com tutorial de modelagem 3D e discutindo conceitos sobre arte e tecnologia. Os laboratórios ocorrem a partir de discussões entre indivíduos dos grupos de informática, automação industrial, artes, comunicação e matemática. Diferentes linguagens, com o propósito de criação de ambientes interativos em Ciberarte ampliam os limites do processo de criação marcado pelo desenvolvimento tecnológico, alterando a produção artística e as formas de pensar a partir das novas tecnologias nas artes visuais.

Palavras-chave: Interação, Modelagem, Tridimensional

Apoio: UCS, CNPq