

MODELAGEM 3D PARA AMBIENTES INTERATIVOS E IMERSIVOS

Paulo Ivan Rodrigues Vega Júnior (PIBIC/CNPq), Diana Domingues (orientadora) - Laboratório de Novas Tecnologias nas Artes Visuais/UCS - pirvjuni@ucs.br

Na pesquisa CIBERARTE: AMBIENTES INTERATIVOS E IMERSIVOS, Módulo 1: Criação de Ambientes Virtuais Interativos e Imersivos, desenvolvi criações artísticas com software de modelagem tridimensional. Nesta etapa, foram reformuladas imagens-objetos pré-existentes utilizados na ciberinstalação l' Myth: zapping mobile zone. Foram potencializadas as características gráficas dos objetos relacionados aos ícones dos mitos, reduzindo o número de facetas/polígonos para otimizar o sistema, com maior visualização e rapidez de renderização das texturas. A operação foi realizada com sucesso, possibilitando maior qualidade nos ícones sintéticos anteriores e definindo os outros objetos integrados à versão atual da instalação. Trata-se do convite de participação na Copa da Cultura, em Berlim, sendo incluídos quatro mitos alemães: Franz Beckenbauer, Irmãos Grimm, Marlene Dietrich, Michael Schumacher, cuja pesquisa biográfica foi realizada para a modelagem tridimensional. A ampliação da lista de termos também foi útil para as buscas na Internet, que devolvem sentenças sobre a vida dos mitos. Outra pesquisa foi realizada tendo em conta a texturização com letras em dinâmica temporal e com fundo de cor roxa para ampliar o grau de leitura figura-fundo. Atingiu-se maior grau de realismo nas imagens, verificando a capacidade de filtrar a importância da forma básica, ressaltando a textura que a envolve e compatibilizando os pesos dos arquivos com a capacidade de processamento do sistema. Considera-se ter atingido um grau mais alto de capacidade de modelagem. Os erros e insucessos das etapas anteriores foram compensados com a pesquisa atual. A produção seguiu metodologicamente a heurística através de ensaios, tentativas e erros, explorando as capacidades dos softwares como 3D Studio Max e Milkshape, testando também meus limites e capacidade de relacionar e intertextualizar as linguagens trabalhadas no processo genealógico da ciberinstalação. Os resultados foram apresentados na V Bienal do Mercosul, sendo a obra com maior repercussão do evento em arte-tecnologia. Teorias sobre imagens sintéticas e simulação foram a base conceitual necessária para a pesquisa de criação. As metas alcançadas indicam que o processo de criação se amplia pelas tecnologias aliadas a um projeto consistente e criativo instigado por avanços tecnológicos e alimentado pelo trânsito entre a arte e a ciência.

Palavras-chave: arte interativa e imersiva, Modelagem 3D, Ícones

Apoio: UCS, CNPq