

CRIAÇÃO DE AMBIENTE INTERATIVO E DE MULTIUSUÁRIO PARA A PLATAFORMA SOCIAL LIVING TATOOS

Henrique Galvan Debarba (PIBIC/CNPq), Diana Domingues (orientadora) - turin.kurenai@gmail.com

A pesquisa CIBERCOMUNICAÇÃO: INTERATIVIDADE, IMERSÃO, AUTONOMIA E MOBILIDADE EM SOFTWARE ART, desenvolvido no Laboratório NTAV, objetiva a interatividade e demanda o design de interface baseados nas tecnologias digitais, para a criação de uma plataforma social de tatuados, denominada LIVING TATOOS. Minhas atividades exploram a criação gráfica do ambiente VIVEIRO, bem como seu suporte a conexão, afim de, contemplar a característica de ambiente multiusuário. O VIVEIRO pode ser descrito como um ambiente interativo evolutivo, onde o tatuado submete a tatuagem através de imagem 2D, passando por um processo que resulta em seu modelo 3D, para então representar uma criatura sintética que virá a ser dotada de vida artificial, baseada nas características gráficas, bem como nos dados da personalidade de seu criador. Com o ambiente concluído, os membros que submeteram as tatuagens poderão observar graficamente os resultados e os caminhos para os quais sua criação vai convergir, bem como alterar alguns aspectos através de sua participação. Constitui-se como parte da investigação o rastreamento, análise, seleção e adaptação de bibliotecas gráficas, sonoras, e de rede, a partir das quais o software vem sendo desenvolvido, estas bibliotecas representam um conjunto de estruturas prontas que simplificam o processo de criação de software em alguns aspectos específicos. Os resultados definiram o uso das bibliotecas: IrrLicht (gráfica e com suporte a entrada de dados), IrrKlang (suporte ao som), e RakNet (suporte a Rede). Protótipos de movimentação, visualização e representação foram testados, e estão parcialmente prontos, com limites bem delineados. Atualmente, a etapa que tem retido minha atenção é a da conexão à rede, sendo desenvolvida com a RakNet. Paralelamente ao VIVEIRO, também auxiliiei no desenvolvimento das interfaces locativas, fazendo uso da API (Application Programming Interface) disponibilizada pelo GoogleMaps. O método adotado é o heurístico, indo do insight à descoberta em tentativa e erro. Sua aplicação em eventos públicos dissemina resultados para a comunidade científica e artística nacional e internacional. Voltar a pesquisa para o campo de redes sociais, com interação e comunicação online, em software livre, coincide com paradigmas da cibercultura, considerando a interface humanocomputador em suas propriedades de software como cultura. Diante das exigências técnicas do projeto, ampliei meus conhecimentos em ambientes virtuais, interativos e multiusuários.

Palavras-chave: multiusuário, vida artificial, computação gráfica.

Apoio: UCS, CNPq.