

## ELEMENTOS DE MODELAGEM 3D PARA CURTA-METRAGEM PROPORCIONANDO EXPERIÊNCIAS PSICOMOTORAS EM PROCESSOS DE INCLUSÃO

Gustavo Corradi Ranzani<sup>1</sup>; Renan Caldeira Menechelli<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Área de Ciências Exatas e Aplicadas – Centro Universitário Sagrado Coração  
[gcorradiranzani@hotmail.com](mailto:gcorradiranzani@hotmail.com) ; [renan.menechelli@usc.br](mailto:renan.menechelli@usc.br)

Tipo de pesquisa: Iniciação Científica Voluntariada – PIVIC  
Área do conhecimento: Exatas e Aplicadas – Computação Gráfica

A computação gráfica teve avanços significativos em sua qualidade e eficiência, o que gerou a oportunidade de grandes empresas de animação recriarem histórias, se aproveitando das novas tecnologias, com visuais muito mais realistas. O Brasil não tem um histórico muito grande de produções de animações em computação gráfica. O objetivo deste projeto está centrado na aquisição de conhecimentos necessários para a modelagem de elementos de um curta-metragem tridimensional, com um enredo claro e conciso, a fim de demonstrar como uma aplicação de realidade virtual pode prover certos estímulos para deficientes físicos. Esse projeto tratou da modelagem dos cenários e objetos básicos para a produção da animação. Foram utilizados os softwares Blender e MakeHuman para esse processo e os resultados obtidos são objetos prontos, com texturas e para nos projetos futuros desenvolver a animação e produção cinematográfica final.

Palavras Chave: Animação. Curta metragem. Inclusão. Computação Gráfica.