

032

APLICAÇÃO DE PÊLOS EM PADRÕES GERADOS COM O MODELO MOSAICO DE CLONES. *Guilherme I. Lazzari, Marcelo Walter* (Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Computação Aplicada, Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, UNISINOS).

Uma das principais vantagens do modelo Mosaico de Clones (MCLONE) como aplicação em computação gráfica é a possibilidade de simulação do processo de formação dos padrões animais diretamente na superfície do modelo tridimensional que representa o animal. Visando o incremento do realismo na síntese de resultados, estão sendo estudadas a modelagem e renderização de pêlos (fur) nos animais sintéticos. Iniciaram-se primeiramente testes sobre a viabilidade de softwares comerciais para o propósito do projeto e através dos dados obtidos pretende-se implementar aperfeiçoamentos e/ou novas técnicas de geração de pêlos, sendo estas obtidas de estudos bibliográficos. Para isso estamos utilizando o plug-in MayaFur, distribuído juntamente com a versão 4.0 do Alias|Wavefront Maya. A grande vantagem deste programa, além de possuir uma interface pronta para o tratamento dos modelos e aplicação de pêlos, é sua linguagem livre para geração de scripts chamada Mel Script, que nos permite implementar as sugestões propostas. Bons resultados já foram obtidos sobre superfícies bidimensionais contendo os padrões gerados com o modelo MCLONE e atualmente estes testes estão sendo feitos sobre modelos tridimensionais de cubos, esferas e outros objetos. Como próximos passos tem-se a geração de pêlos em modelos de animais, como a girafa (*Giraffa camelopardis reticulata*) e em mamíferos da família *Felidae*, onde os padrões do MCLONE já são aplicados. (UNIBIC/UNISINOS).