



Evento	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2022
Local	Campus Centro - UFRGS
Título	O uso de sistemas digitais de captura de movimento (Mocap) no projeto Carne Digital: arquivo Eva Schul
Autor	DAYANDRA DA SILVA ARAUJO
Orientador	MONICA FAGUNDES DANTAS

O projeto em desenvolvimento Carne Digital: Arquivo Eva Schul, vinculado ao Projeto de Pesquisa Arquivos Digitais em Artes Cênicas: construção de memórias e inovação em recursos tecnológicos, é um arquivo digital de dança que visa agrupar, documentar, preservar e difundir a vida e a obra da coreógrafa e professora Eva Schul. Em formato de site, o arquivo conta com textos, fotografias e vídeos e segue em desenvolvimento com o planejamento e concepção de novas seções para o site e, em busca de estratégias para divulgação de seu conteúdo. O projeto se propõe ainda a apresentar uma biblioteca digital de movimentos que já se encontra em fase de desenvolvimento, criada a partir de sistemas digitais de captura de movimentos (motion capture). Motion capture ou Mocap é a captura de movimento de objetos reais e a transposição desse movimento em um modelo digital tridimensional, os sistemas Mocap geram para o computador informações que representam as medidas físicas do movimento. A técnica já é amplamente utilizada na produção de jogos e filmes para a representação de movimentos cada vez mais reais. Os sistemas de Mocap podem ser divididos em quatro grupos: mecânico, óptico, eletromagnético e acústico. O equipamento utilizado para capturas de movimento neste projeto é o Neuron Perception 3, um sistema eletromagnético. O equipamento possui 17 sensores que são colocados com cintas de velcro no corpo do bailarino, os sensores são posicionados onde fornecem precisão para a representação do movimento humano. Ligado ao computador existe o transceptor que recebe as ondas emitidas por estes sensores. Os dados recebidos são exibidos no software Axis Studio, onde é possível ver a captura de movimento e editá-la posteriormente, ainda é possível enviar os dados para outro software (Unity) para criar a ambientação e estilizar o avatar. A metodologia utilizada foi a Pesquisa Guiada pela Prática.