

Sessão 14

Computação Gráfica, Processamento de Imagens e Realidade Virtual II

113

MODELAGEM DE AGENTES AUTÔNOMOS ANIMADOS. *Felippe A. Scheidt, Soraia R. Musse* (PIPÇA – Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Computação Aplicada - Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS).

Esta pesquisa faz parte do Projeto HuMUS - Human Behavioural Modeling in Urban System - de cooperação internacional com a França (Programa CNPq-CNRS). Os objetivos deste projeto são: 1) modelagem de cidades virtuais inteligentes (que contém regras de comportamento associadas aos espaços), 2) implementação de agentes humanos virtuais (humanóides) que possam evoluir em ambientes urbanos e 3) agentes comunicativos que possam dialogar com os usuários através de linguagem natural escrita e fornecer respostas na forma escrita e também através de movimentos, posturas e gestos. Este projeto está contextualizado na área de modelagem e animação comportamental, em recente desenvolvimento a nível de Brasil e Rio Grande do Sul. Este trabalho visa modelar agentes humanos virtuais e suas ações, comportamentos e regras de convivência. Os agentes autônomos são caracterizados pela possibilidade de agir e reagir sem intervenção do usuário, ou seja, comportam-se de forma autônoma, no caso do HuMUS o fazem de acordo com regras de comportamento pré-estabelecidas. Algumas informações a serem utilizadas pelos agentes estão contidas no ambiente inteligente e outras informações estão na própria estrutura do agente, sendo esta composta por três partes principais: conhecimento, atributos e intenções. Estas informações serão descritas pelo usuário através de uma interface gráfica, no momento de modelar um agente autônomo. Como resultado, esta pesquisa permitirá popular ambientes virtuais com humanóides capazes de evoluir nesta, sem intervenção ou interação do usuário. (Bolsa ITI-CNPq).