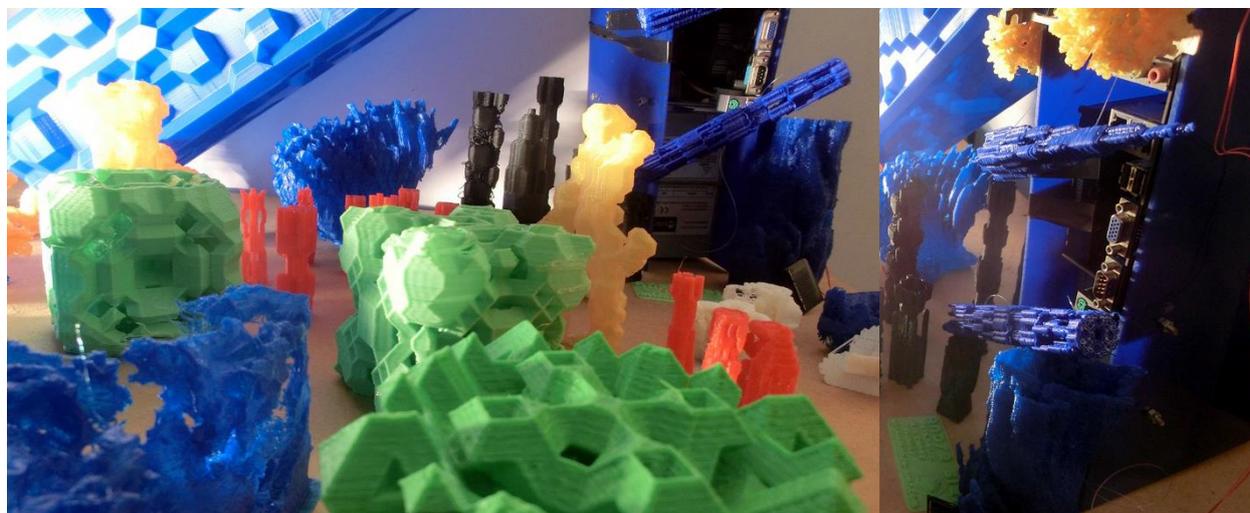


Modelação e Fabricação de Esculturas Generativas

André Sier



Calendário / Horário

28 + 29 Novembro:

11:00 / 13:00 + 14:00 / 19:00

Programa

Oficina de modelação e fabricação de Esculturas Generativas através de programas criados em ambientes open-source com bibliotecas de código s373.net/x (<http://s373.net/code>). Pretendem-se gerar esculturas abstratas dos participantes bem como modelar, criar e imprimir formas volumétricas a partir de sons, câmaras, sensores, algoritmos generativos.

Com estes programas pretendem-se criar Esculturas Generativas no espaço volumétrico e imprimi-las numa impressora 3D.

Space, the final frontier: o que é o espaço volumétrico abstrato computacional.
O que é o Voxel. Exemplos de Técnicas de poligonização tridimensional.
Instalação e uso das bibliotecas de código s373.net/x ofxMarchingCubes e s373.marchingcubes para openFrameworks e Processing.
Análise e uso de programas exemplo de Modelação de Volumes Tridimensionais com o som, gestos, sensores, câmaras, algoritmos generativos.
Criação de retratos 3D com a aplicação Eu-Abstracto.
(<http://s373.net/folio/projects/eu-abstracto/>)
Gravação de ficheiros .stl.
Limpeza e escala do .stl no Blender e preparação no Cura para a impressão 3d.
Impressão 3D de objetos criados pelos participantes.

Espaço e Equipamento

Sala de formação **223, 2º piso** com ligação à web, 1 computador iMAC (21.5") por aluno equipado com Processing, Blender, Cura e openFrameworks; impressora 3D e filamento PLA para impressão.



CATÓLICA PORTO
ESCOLA DAS ARTES

Destinatários

Entusiastas da impressão 3D, novos artesãos, programadores, artistas, designers, alunos de artes e público em geral com interesse em adquirir e consolidar conhecimentos fundamentais sobre impressão 3D.

(Caso o desejem, os participantes poderão utilizar os seus próprios portáteis, sugerindo-se que instalem previamente os softwares referidos em “Espaço e Equipamento”)

Pré-requisitos

O workshop não requer qualquer experiência de modelação 3D. Introduce conceitos do espaço volumétrico abstrato e de criação de sólidos tridimensionais, fornece vários programas exemplo que geram modelos a partir de gestos ou sequências digitalizadas dos utilizadores, sons, sensores e outros interfaces, processos generativos.

Formador

André Sier

Trabalha como artista-programador no seu estúdio s373.net/x, criando experiências audiovisuais interativas e objetos generativos. Trabalha e expõe a nível nacional e internacional em galerias, museus e festivais, desde 1997, com código, 3D, vídeo, som, eletrónica, desenhos, escultura, instalação, videogames entre outros meios. Premiado nos Jovens Criadores (2006), na Bienal de Cerveira (2009), na Lisbon MakerFaire (2014), faz parte de coleções nacionais e internacionais e destaca as séries 'struct', '747', 'corrida espacial', 'k.', 'uunniivveerrsee', 'piantadelmondo', 'wolfanddotcom'. Ensina regularmente programação criativa desde 2002, lecionando, atualmente, e desde 2012 artes digitais na Universidade de Évora.

Portfólio em: <http://andre-sier.com>

Preço

geral: 90€ // comunidade EA/UCP: 70€

Condições especiais para alunos de Licenciatura e Mestrado da Escola das Artes

Em cada workshop haverá sempre uma vaga disponível para um aluno de Licenciatura ou Mestrado. Os candidatos terão de se inscrever e a seleção será feita com base no mérito escolar - melhor média do ano transato.

Inscrições ONLINE ([aqui](#)) No final do workshop será atribuído um certificado de presença.

Nota: a realização do workshop está dependente da existência de um número mínimo de inscrições.

Contacto

Questões pedagógicas: Vitor Joaquim - vjoaquim@porto.ucp.pt

Questões de secretariado: Margarida Dinis - mdinis@porto.ucp.pt

