

Está em desenvolvimento em nosso Departamento um tutorial disponibilizado na Internet para o ensino de Geometria Projetiva. Este tutorial conta com técnicas avançadas, incluindo recursos multimídia, hipertexto e applets em Java. Seus objetivos principais são desenvolver a visão espacial do aluno e motivá-lo ao aprendizado da Teoria Geral das Projeções e Geometria Descritiva. A motivação é conseguida através da apresentação da evolução histórica do conhecimento humano nesta área, desde as civilizações antigas até os dias de hoje. Também são apresentadas aplicações práticas da teoria ensinada. Todo o material é bastante ilustrado com figuras e animações. Nosso trabalho está relacionado com a produção destas ilustrações e animações. Usando o programa 3D Studio MAX, estamos criando imagens realísticas (quando necessário) e estimulantes, que clarificam conceitos bastante abstratos contidos na teoria. A produção de animações representa um desafio especial pelo fato de que deverão ser disponibilizadas na Web e, portanto, deve-se ter cuidado com o tamanho final dos arquivos. Usando recursos especiais do formato GIF, estamos obtendo sucesso neste processo.

¹Proj. financiado pelas Pró-Reitorias de Graduação e de Pós-Grad. da USP; ²Bolsista CNPq / PIBIC.