

Construção de um ambiente virtual interativo utilizando técnicas de realidade Virtual com VRML

Fabio Vitor Noronha¹, Ewelly Fabiane de Sousa¹, Luciano Silva¹

¹Departamento de Ciência da Computação – Universidade Federal de Roraima (UFRR)
Boa Vista – RR – Brazil

fabio.vitor@ufrr.br, ewelly.sousa@ufrr.br, luciano.silva@ufrr.br

Abstract. *This article presents a research project developed at the Federal University of Roraima (UFRR) with the objective of applying techniques and technologies for the reconstruction of UFRR campuses in virtual reality. Specifically, this article addresses the planning and construction of the science and technology block (CCT) using the VRML language.*

Resumo. *Este artigo apresenta um projeto de pesquisa desenvolvido na Universidade Federal de Roraima (UFRR) com o objetivo de aplicar técnicas e tecnologias para a reconstrução dos campi da UFRR em realidade virtual. Especificamente, este artigo aborda o planejamento e a construção do bloco de ciências e tecnologia (CCT) utilizando a linguagem VRML.*

1. Introdução

Padrões como o VRML (*Virtual Reality Modeling language*) e seu sucessor X3D (*Extensible 3D*), por exemplo, têm sido aplicados, entre outras coisas, para facilitar a visualização de conteúdos 3D na internet [Consortium et al. 2005] e isso permite que usuários com conhecimentos limitados em sistemas de visualização tenham experiências de natureza multidimensional [Buriol et al. 2007].

Nesse contexto,



Figura 1. Visão superior do CCT

Referências

- Buriol, T. M., Neto, M. A., Scheer, S., and Godoi, W. C. (2007). Modelagem em vrml para visualização científica utilizando o visualization toolkit. In *IX Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)*.
- Consortium, W. et al. (2005). Open standards for real-time 3d communication.