

020

CONCEPÇÃO, MODELAGEM E MAPEAMENTO DE OBJETOS TRIDIIMENSIONAIS PARA AMBIENTES IMERSIVOS DE APRENDIZAGEM COOPERATIVA. *Vinicius Tavares Guimarães, Glaucius Décio Duarte, Luiz Fernando Tavares Meirelles* (Núcleo de Apoio a projetos de Informática, Escola de Informática, Universidade Católica de Pelotas).

O projeto ARCA (Ambiente de Realidade Virtual Cooperativo de Aprendizagem), tem por objetivo a elaboração de um ambiente de ensino-aprendizagem baseado na web. Para implementação da interatividade tridimensional com o usuário, utilizou-se o software de realidade virtual não-imersiva Active Worlds. Este é constituído por um browser multiusuário para mundos virtuais, possibilitando a interação com o usuário através de chat (bate-papo), navegação 2D (páginas web) e navegação 3D (mundos virtuais). No ambiente 3D, cada usuário é representado por um personagem fictício, chamado avatar, sendo que este pode interagir com outros avatares ou com o próprio mundo. Para permitir uma maior imersividade nos mundos virtuais, utilizou-se os recursos proporcionados pela modelagem tridimensional. Além disso, o estudo de cores, formas, organização e disposição dos objetos dentro do mundo, também contribuíram substancialmente. Embasado nestes requisitos, o presente trabalho pretende apresentar algumas das peculiaridades da plataforma Active Worlds, com relação aos objetos tridimensionais modelados. Para isso, pretende-se apresentar um roteiro, desde a concepção até a alocação dos objetos no mundo virtual, após concluída a sua construção. Para demonstração destes procedimentos será utilizado o software para modelagem 3D AutoCAD 2000, o conversor de formatos 3D Win e o visualizador dos objetos em formato rwx (RenderWare Scripting) RWX Modifier. (CNPq).