

124

MUSE VIRTUAL: CONSTRUÇÃO DE OBJETOS EM 3D (1999 A 2001). *Vagner de Carvalho Silva, Léa da Cruz Fagundes* (Projeto Museu virtual - Ferramenta de autoria para a criação de museus em realidade virtual para apoio à aprendizagem colaborativa via internet, Laboratório de Estudos Cognitivos - LEC - Instituto de Psicologia, UFRGS).

Atualmente há necessidade de criação de ambientes virtuais de aprendizagem mais próximos da realidade com a intenção de gerar maior interesse do aluno com referência as diferentes áreas do conhecimento. No caso do Projeto Museu Virtual, pretendemos desenvolver uma ferramenta de autoria para a construção colaborativa de museus em realidade virtual nos quais imagens e objetos virtuais em 3D possam ser explorados via Internet. Dentro disto, optei pelo estudo de figuras tridimensionais que podem ser exploradas diretamente, através do mouse e teclado (realidade virtual não imersiva) e/ou possibilitar a imersão do aluno no ambiente do Museu Virtual mediante o uso de luvas e capacete (HMD). Nesta perspectiva, a metodologia do estudo foi a de: explorar ferramentas para a construção de mundos virtuais em 2D e 3D tais como editores de imagens, geradores de imagens, geradores de VRML (Linguagem de Modelagem de Realidade Virtual); organizar repositório de sons (MP3,wav,mid,etc), de texturas(JPG, GIF, CDR, etc) e de objetos 3D (3ds, max,etc); auxiliar professores e alunos na testagem dos protótipos virtuais através de softwares simuladores que geram arquivos VRML; fazer revisão bibliográfica.Os resultados obtidos até o momento possibilitam identificar e selecionar os melhores formatos e ferramentas para construção dos objetos em 3D que venham a constituir a ferramenta de autoria para construção colaborativa de museus virtuais. (PROTEM/CNPq)