MODELAGEM DE UM JOGO VIRTUAL BASEADO NA TECNOLOGIA VRML*

Fabrício Viero de Araújo**, Andre Zanki Cordenonsi***

A *Virtual Reality Modeling Language* (VRML) é uma linguagem que serve para descrever objetos e mundos 3D interativos através da *World Wide Web*. A primeira versão foi a VRML 1.0, que possibilitava o programador fazer mundos virtuais e objetos em 3D estáticos. Já com a chegada da segunda versão, a VRML 2.0, foi possível construir, além de objetos e mundos virtuais, animações em 3D. No trabalho, foram utilizados vários recursos que a linguagem VRML possibilita, como: animação, interatividade com o usuário entre outros aspectos positivos. O jogo teve como objetivo mostrar todas estas técnicas e dar uma noção de o que é VRML e suas capacidades. A história do jogo se passa em um planeta onde os colonizadores terrestres se encontravam, com o objetivo de colonizar o mesmo. Mas os colonizadores desapareceram do planeta e o objetivo do jogador é descobrir o que houve com os mesmos. O jogo em si é definido por duas fases, a fase onde o usuário joga dentro de uma nave, e ele deve descobrir como fazer a nave funcionar, e outra onde o usuário irá jogar no planeta na qual após a primeira fase ele irá passar para a mesma. O objetivo do desenvolvimento deste trabalho foi demonstrar do que é capaz a linguagem VRML e abrir horizontes para outros alunos do curso desenvolverem projetos nesta área, tanto de jogos como na área da realidade virtual.

---

* Trabalho de Pesquisa

** Aluno do Curso de Sistemas de Informação - UNIFRA

** Professor Orientador