

MODELAGEM 3D DO ZOOLOGICO DE BAURU

José Guilherme Paro Monteiro Tomaine¹. Renan Caldeira Menechelli¹

¹Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas – Universidade do Sagrado Coração
jgtomaine@hotmail.com; renan.menechelli@usc.br

Tipo de pesquisa: Trabalho de Conclusão de Curso
Área do conhecimento: Exatas –Ciência da Computação

A realidade virtual está se tornando cada vez mais presente na vida de muitas pessoas como um todo, assim, este trabalho visa a análise do uso da RV e outras tecnologias análogas a muitos aspectos, principalmente, os interativos, em que podem ser englobados os passeios/visitas virtuais. Neste caso, foi abordado a visita virtual no zoológico de Bauru, em que através do uso da pesquisa exploratória nos âmbitos de detalhamento e aprofundamento do assunto nos aspectos considerados mais importantes, proporcionou um melhor conhecimento de mundo sobre o tema, para que pudesse ser utilizado para o desenvolvimento do zoológico em 3D em si. Para isso, foi utilizado o software Blender para a modelagem dos objetos (jaulas, edificações, entre outros) da maneira mais fiel e detalhada possível e, posteriormente todo o projeto foi exportado para o ambiente web na linguagem HTML. Esta última ação foi possibilitada devido a utilização do framework Blend4web, o qual também permitiu com que fosse criada uma interação entre as diversas localidades do zoo, na qual o usuário pode movimentar-se livremente e decidir qual jaula ou edifício gostaria de visitar no momento ao utilizar o mouse ou teclado para a movimentação e o mouse para a interação através de cliques em placas presentes por todo o arquivo principal e cada arquivo de cada jaula. O ambiente web acabou proporcionando uma melhor experiência e facilidade para o usuário que o utilizar, já que é um meio que pode ser acessado de praticamente qualquer local, bastando que haja a presença de um navegador de internet e uma conexão à ela.

Palavras-chave: Realidade virtual. Zoológico. Visita virtual. Blender. Blend4web. 3D.