

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES**

- 1. DEPARTAMENTO: Computación.
  - 2. CUATRIMESTRE: Segundo 2002
  - 3. ASIGNATURA: Creación de mundos virtuales mediante VRML
  - 4. CARRERA: Licenciatura en Ciencias de la Computación
  - 5. CARÁCTER DE LA MATERIA: Optativa
  - 6. NUMERO DE CÓDIGO DE CARRERA: 18
  - 7. NUMERO DE CÓDIGO DE MATERIA: C .....
  - 8. PUNTAJE: 1 p
  - 9. PLAN DE ESTUDIOS AÑO: 1993
  - 10. DURACIÓN DE LA MATERIA: Cuatrimestral
  - 11. HORAS DE CLASE SEMANAL:
    - a)TEÓRICAS/PRACTICAS: 15 hs
    - b)LABORATORIO:
    - c)PROBLEMAS HS.
    - d)SEMINARIOS HS
  - 12. CARGA HORARIA TOTAL: 15 hs
  - 13. ASIGNATURAS CORRELATIVAS: no especifica
  - 14. FORMA DE EVALUACIÓN: trabajo final
  - 15. PROGRAMA: Se adjunta
  - 16. BIBLIOGRAFÍA: no fue especificada por el docente
- FECHA: julio 2002.

-----  
Firma del Profesor

Ing. María José ABÁSULO

-----  
Firma del Director

Sello Aclaratorio

Dr. Guillermo Duran  
Director Adjunto  
Depto. de Computación  
F. C. E. y N. UBA

## **PROGRAMA**

### **Creación de mundos virtuales mediante VRML**

Docente: Ing. María José Abásolo (LIDI, UN La Plata, Argentina)

VRML (Virtual Reality Modeling Language) es un formato standard para la descripción de mundos virtuales 3D diseñado para ser usado en Internet, intranets y sistemas locales.

Permite representar gráficos 3D estáticos y animados así como objetos multimedia con hiperlinks a texto, sonido, video e imagen.

Contenidos: Características generales de VRML. Estructura de un archivo VRML. Browsers VRML. Herramientas de Authoring para la creación de archivos VRML. Estructura del grafo de la escena VRML. Nodos VRML: formas, luces, sensores, etc. VRML y la World Wide Web. Prototipos. Recepción y generación de Eventos. Ruteo de eventos entre nodos. Navegación de la escena. Modelos de iluminación. Cambios en la escena VRML mediante nodos scripts. Acceso a una escena VRML desde un programa JAVA mediante EAI (External Authoring Interfase). Presentación de distintos grupos de trabajo VRML: GeoVRML: discute medios de representar datos georeferenciados en VRML; H-anim: estudia la representación de humanoides; Vrml-mpeg4; Living Worlds: estudia la creación de aplicaciones multiusuario en VRML.



Dr. Guillermo Duran  
Director Adjunto  
Depto. de Computación  
F. C. E. y N. UBA

com 2002

⑥