

INTISARI

Virtual Reality Modelling Language (VRML) adalah cara standar untuk menampilkan lingkungan maya 3-D pada *World Wide Web*. Berkas VRML menggunakan set karakter ASCII yang berarti bisa menciptakan, mempelajari dan memodifikasi VRML dengan menggunakan penyuntingan teks biasa.

Setelah berkas ditransfer, *browser* VRML menguraikan dan membangun struktur data internal yang akan diterjemahkan sebagai obyek 3-D. *Browser* kemudian akan menggambar 3-D tanpa harus berinteraksi dengan *network*.

Dengan menggunakan obyek primitif dapat menciptakan suatu lingkungan virtual 3-D secara akurat. Pemakaian obyek primitif sangat membantu bila menggunakan noktah-noktah dalam spesifikasi versi VRML97. Penggunaan noktah secara baik dan maksimal dapat membentuk suatu obyek geometry secara rinci untuk penciptaan suatu lingkungan *virtual 3-D*

Visualisasi bidang bangunan untuk perancangan bentuk dan model bangunan khususnya maket perumahan dengan *type* Chrysant (T.60/144), *type* Cattelya (T.72/171), *type* Anyelir (T.90/190), dilakukan dengan menggaoungkan beberapa obyek untuk membentuk visualisasi maket rumah sesuai dengan perancangan yang dibuat berdasarkan bahasa pemrograman VRML97.

Uraian di atas menunjukkan bahwa VRML amat dibutuhkan diberbagai bidang karena *browser* VRML merender obyek dengan cepat dan mempersingkat kerja dalam pembuatan obyek.

ABSTRACT

VRML is a standard way to put the circumstance of virtual 3-D on www. The bundle of VRML uses ASCII character set which means, to create, to learn, and to modify VRML using the insert of ordinary text.

Browser VRML explains and develops the structure of internal data which will be translated as 3-D object, after transferring bundle. Browsers then will draw the 3-D without interact with network.

By using primitive object, the virtual 3-D circumstance can be created accurately. In the specification of VRML97 version which is using nodes, the using of primitive object is helpful. Maximal and well using of nodes will form a geometry object in detail to create a virtual 3-D circumstance.

The visualization of smilding field for form design and building model, especially housing mockup with chrysant type (T.60/144), cattelya type (T.72/171), anyelir type (T.90/190) are made by combining some objects to form visualization of housing mockup appropriate to the design which made depend on the VRML97 programming.

The explanation above shows that VRML is really headen in some fields, because the VRML browser quickly rendering object shorten the work in making the object.