

Universidade de Aveiro

Projeto final Imagem Digital Estática

Alexandra Almeida|68689

Marcio Almeida|68579

Marcia Pinho|67677

Viviana Silva|68382

Introdução

O nosso projeto pretende dar a conhecer alguns dos locais emblemáticos da cidade através das esculturas de Luis Queimadela e Paulo Neves, sendo portanto o tema a instalação In vitro e o subtema a cidade de Aveiro.

Para isso desenvolvemos um interface interativo, e lúdico através do qual o utilizador recebe informação, de seguida aplica-a de forma a memoriza-la e a aprender algo com a atividade.

Esta inicia-se no cenário do mapa com uma única estátua desbloqueada de 5 passíveis de interação, quando o utilizador passa o rato por cima da escultura é reconduzido para uma galeria de imagens, se por outro lado o utilizador clicar sobre a escultura é agora redirecionado para o ecrã de jogo.

Neste aparece informação relativa á estátua e ao local em que ela se localiza, no ecrã seguinte o utilizador terá de pôr em prática o que apreendeu, respondendo à primeira pergunta acertadamente, após a resposta estar correta o utilizador é enviado de volta ao mapa para continuar a jogar, agora encontram-se desbloqueadas as seguintes 4 esculturas, de modo a que o utilizador possa explorar o mapa como bem entender, contudo é auxiliado pelo percurso demarcado a vermelho.

O percurso começa na Estação ferroviária de Aveiro e segue até á Universidade de Aveiro, este percurso deve-se ao facto de que alguns de nos chegam a Aveiro todos os dias por essa mesma estação e deslocam-se a pé para a UA.

Contudo este percurso sofreu algumas alterações para podermos mostrar ao utilizador alguns pontos históricos da cidade, aliados as esculturas

A visita começa na estação, segue pela Avenida Lourenço peixinho, passando pelo Fórum Aveiro e atravessando os canais, continua passando pela praça da república e pelo Teatro, após esta parte do percurso dirigimo-nos para a Universidade onde vamos encontrar a escultura de Paulo Neves.

Memória descritiva

No início deste projeto deparámo-nos com um problema, o que queríamos fazer, uma vez que o tema é aberto e as possibilidades infinitas, ficámos um tanto perdidos

Depois de pensármos em fábulas, visitas guiadas e em apresentações de produtos, surgiu-nos a ideia, em discussão com a professora Ana Amaro, de usar as esculturas de Luis Queimadela para apresentármos alguns locais da cidade e a partir desse momento surgiu-nos o segundo problema, como interligar as obras de Luis Queimadela e a história de Aveiro, uma vez que o artista assume que o seu único propósito era distrair os habitantes de modo a que eles olhassem para a sua obra.

Apartir deste momento tivémos de decidir a direção que queríamos dar ao projeto, uma vez que ou davámos ênfase aos locais ou as esculturas em concreto, após discussão com o professor Mario Vairinhos chegámos à conclusão de que dar ênfase aos locais emblemáticos, apenas, seria um tanto aborrecido, portanto direcionámo-nos à primeira vista para as estátuas contudo não descurámos a história Aveirense abordando-a de forma dissimulada, mas bem demarcada.

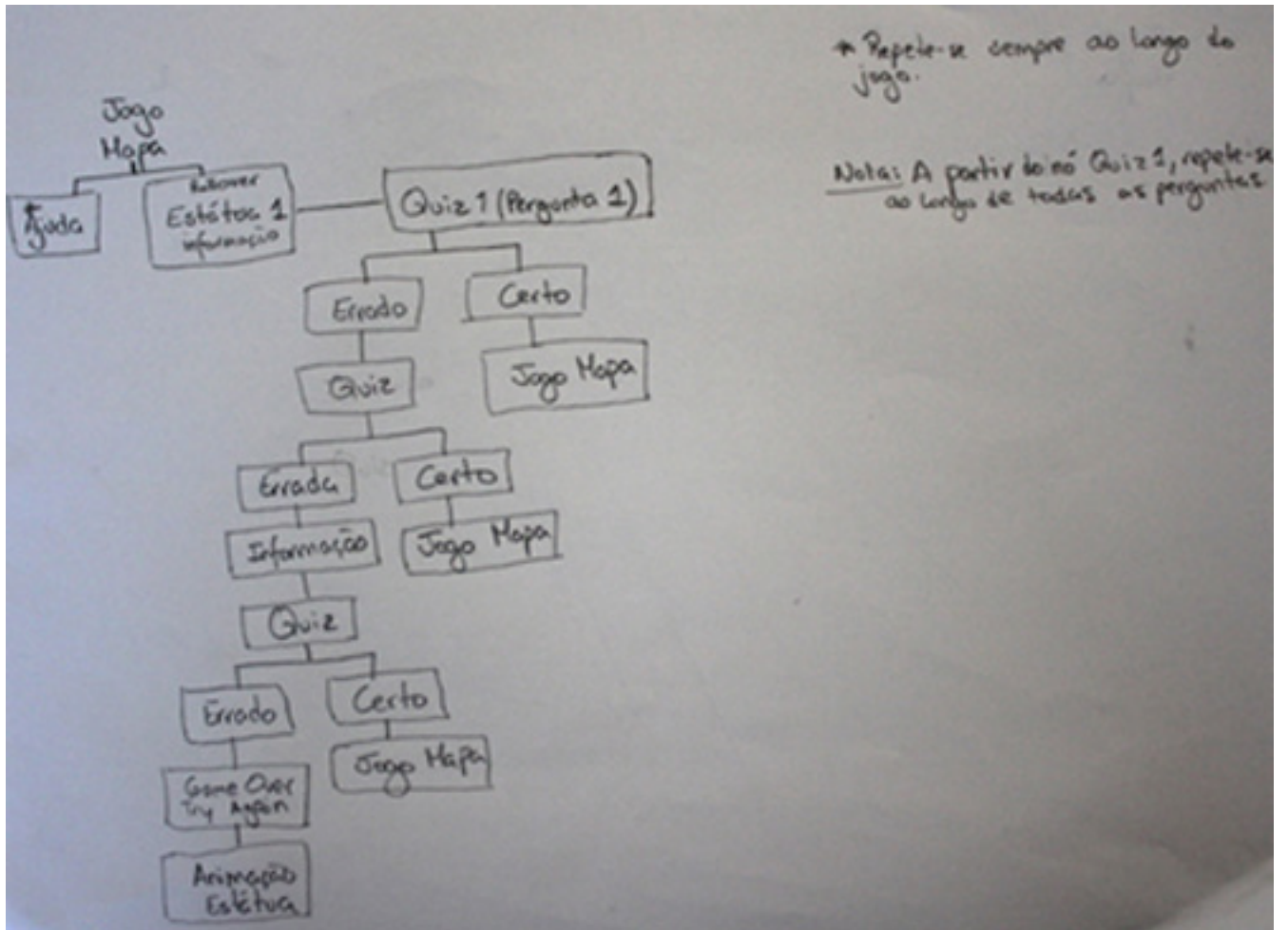
Deparamo-nos ainda com mais um problema, tornar o ambiente 2D ou 3D, mais uma vez a conversa com o professor Mario Vairinhos veio esclarecer todas as questões, e optamos por fim pelo ambiente 2D e pela simplificação gráfica das esculturas de forma a que o utilizador facilmente as identifique, tornando-as quase icons

Contudo estas questões e decisões levaram duas semanas a serem resolvidas e tomadas, o que não nos deixou muito tempo para a concepção

No entanto a partir do momento em que estas forma tomadas tudo ficou mais claro e o processo foi claramente acelerado.

Após uma direta e muitos dias passados no nosso querido departamento, chegámos por fim aquilo que considerámos ser uma abordagem gráficamente interessante, para a conceptualização da nossa ideia

Arborescência



Levantamento do estado da arte

Investigação de animações no you tube

http://www.youtube.com/watch?v=qrPTyKI_PGI&feature=relmfu –tetrís vs cs
<http://www.youtube.com/watch?v=AnHkgYlfrTE&NR=1&feature=endscreen> –wallonia
<http://www.youtube.com/watch?v=-t2aqli5Z4E&NR=1&feature=endscreen> –stop motion
<http://www.youtube.com/watch?v=C3Ue1AXSzyw&feature=related> – stop motion bed
<http://www.youtube.com/watch?v=47amS13a9Hw&feature=fvwr> --love & money

Investigação em livros Bibliografia:

“web design:portfolios”; wiedemann,Ed. Julius-Tachen, Icons.

<http://www.lisqueimadela.com/#!in-vitro---escultura>
site do escultor Luis Queimadela

Pesquisa de informação sobre a instalação do artista:

<http://www.flickr.com/photos/cidagarcia/4079881287/> ;
<http://www.aveiro.co.pt/agendacultural.aspx?id=2118¬ic=Exposi%C3%A7%C3%A3o> ;
<http://www.aveiro.co.pt/noticia.aspx?id=76973¬ic=Aveiro:%20Esculturas%20espalhadas%20por%20espa%C3%A7os%20da%20cidade> ;
<http://sitiodanarizinho.blogspot.pt/2009/10/escultura-urbana-em-aveiro-luis.html> ;

Investigação Mapa

INVITRO ESCULTURA URBANA setembro | outubro 2009



Governo Civil e Tribunal | Paços do Concelho |
Rossio | Forum Aveiro | Museu Santa Joana |
Mercado Manuel Firmino | Centro Cultural e de
Congressos | Hotel Mélia | Cais da Fonte Nova |
Estação dos Caminhos de Ferro



Investigação fundo do mapa em conexão com a cidade



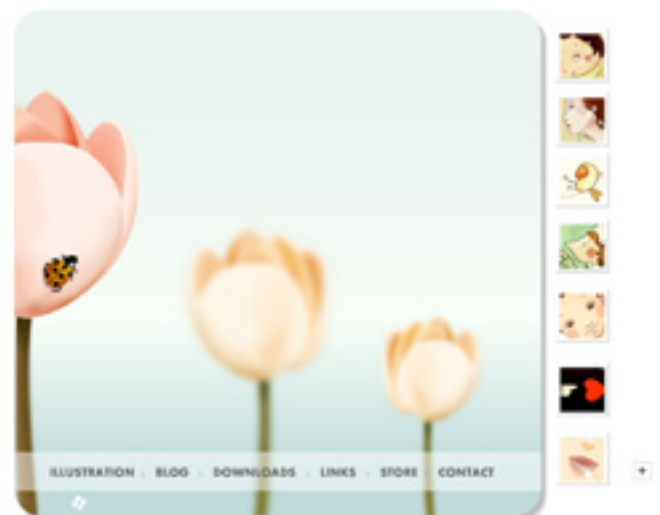
Investigação da apresentação gráfica



<http://www.eendar.com/> - portfolio de ilustração da designer Monica Calvo, baseado na investigação bibliográfica acima referida

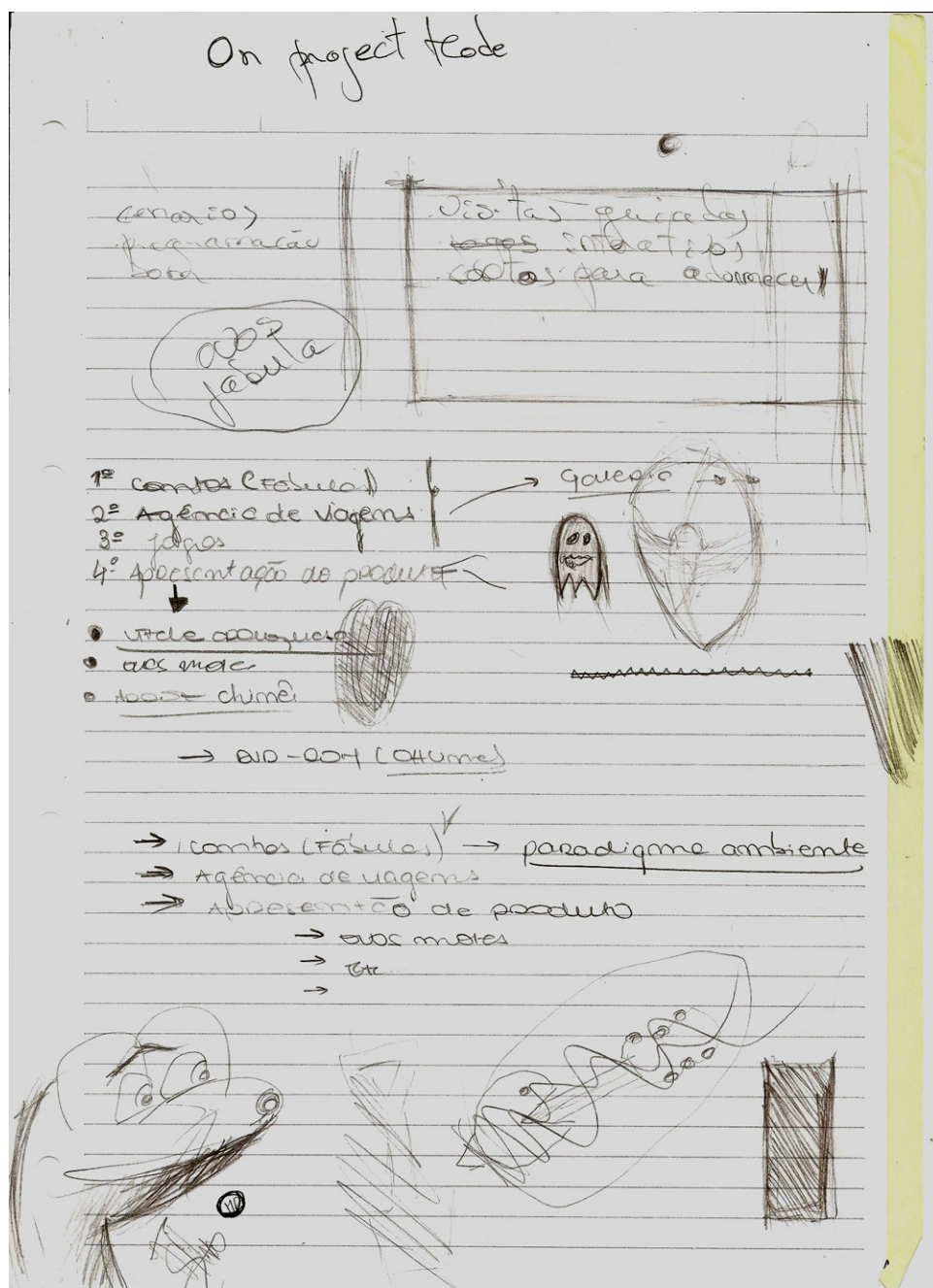


copyright monica calvo 2003/2007

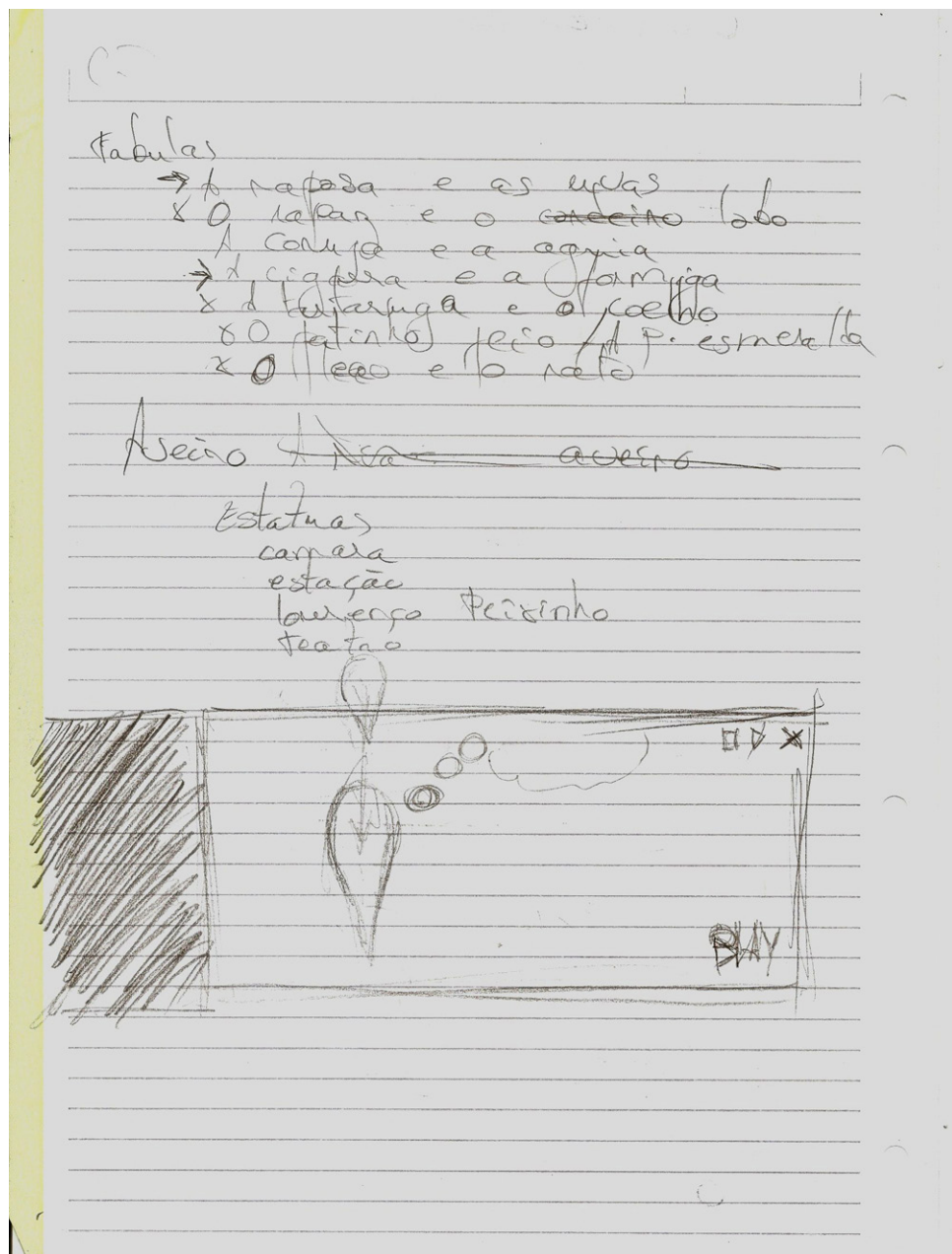


copyright monica calvo 2003/2007

Idéias abandonadas



Algumas das primeiras coisas que nos vieram a cabeça foram fazer uma fabula, os desenhos aludem a isso mesmo, outra foi a apresentação dos ovos moles tão caraterísticos de Aveiro

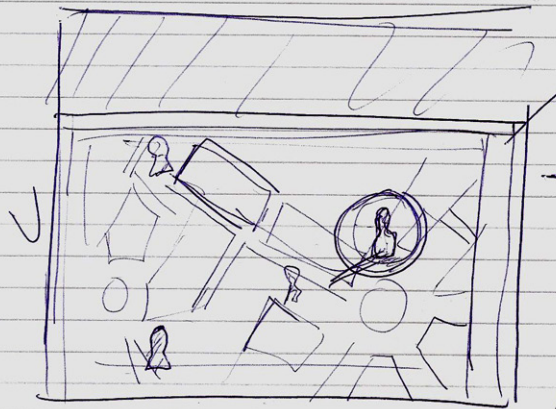


Aqui surgiu a primeira ideia, um jogo em que através de um peão o utilizador exploraria a cidade, em completo paradigma ambiente, contudo a ideia era demasiado complexa

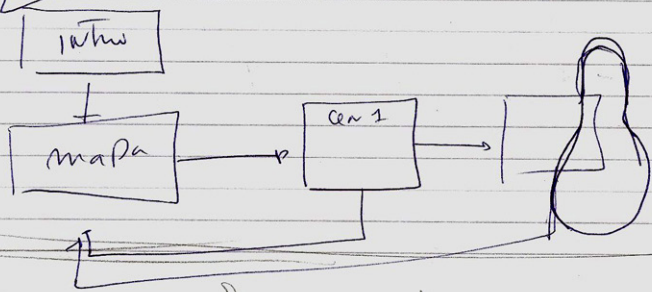
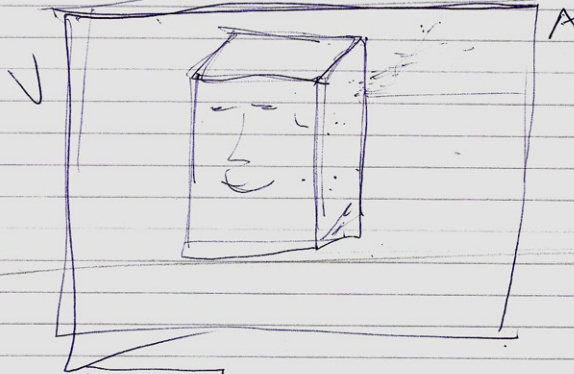
Paradigma ambiente



Depoimento estrutura de
 jogo - cenário
 Intro
 Mapa e
 cenário
 da peça
 navegação



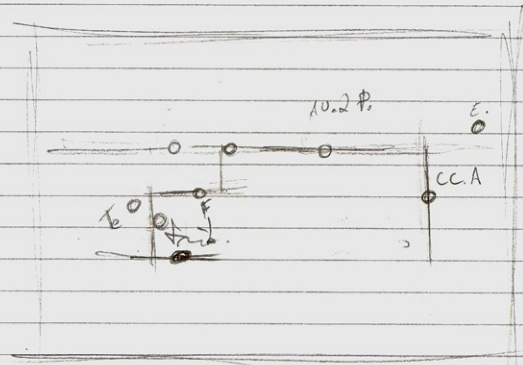
- Argenti.
 as coisas
 entre a
 estado
 estruturas
 e
 o localis.



Fluxo de obra
 para o jogo com as peças

Hapa

In Vitro



tem

calçada
fechar
estação
l. P.
latina
teatro
tribuna

In Vitro - Luis Auermaide

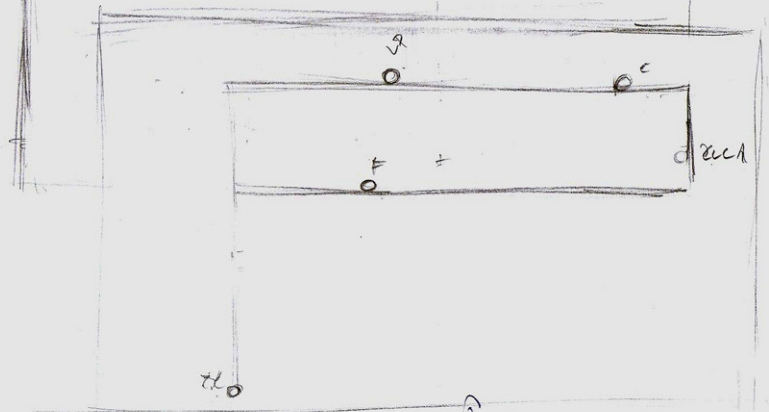
Antista Portuguesa

São Pedro do Sul

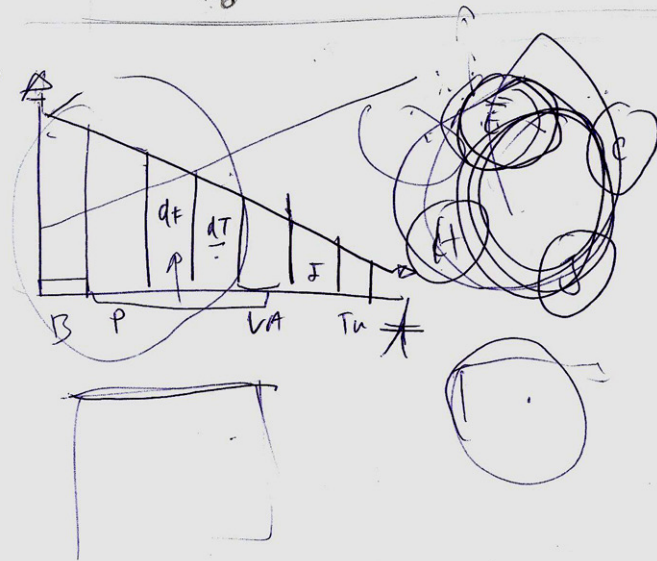
2 outubro 2009

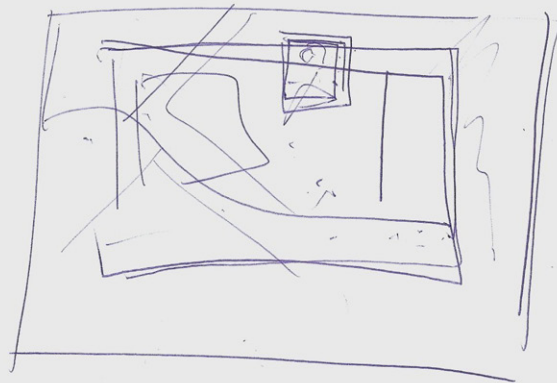
1ª Praça da República
2ª-3ª Praça do Trabalho de Pombal
4ª Museu Nacional
5ª Largo do Rossio
6ª Praça 14 de julho
7-8-9-10 Av. central & 4 pontes/estação
11, 12, 13, 14 E.C.C. A.
U.A.

Forme de l'apex de acro - végétal
 Rues principales
 Estades -

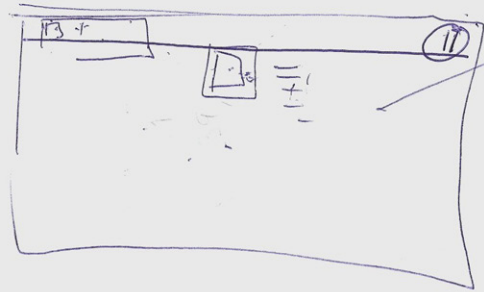


divisio





- Estr
- Câmara
- Avenida - 3
- Teatro
- Forum
- UV
- ~~Forum~~
- Museum
- CC



• Cenário

ajuda - ~~estatua~~ - ~~info~~
 informação estatua - wiki:
 "intro" - rafael

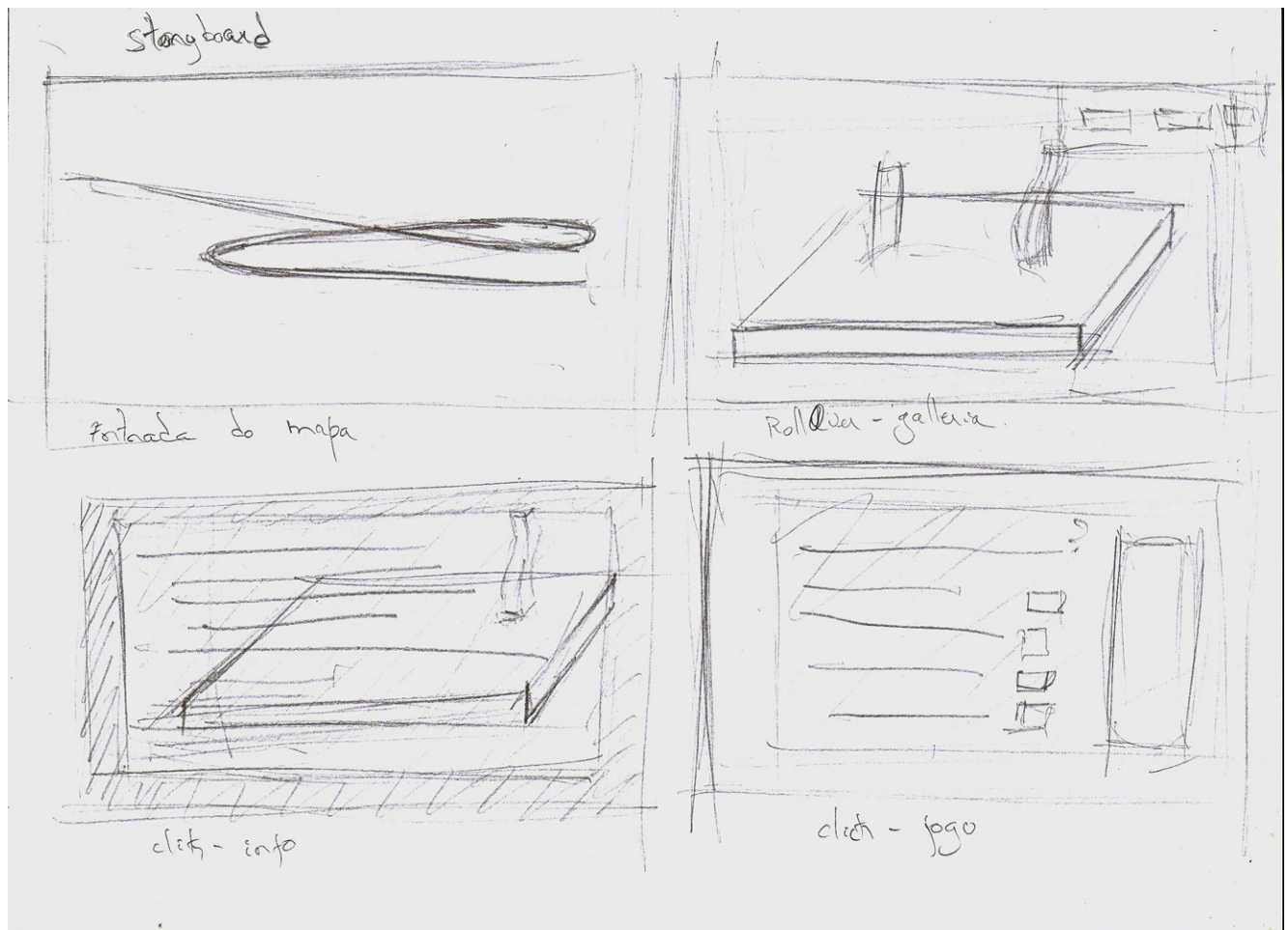
wiki:

estados ativo/inativo/locked
 cutout / fundo + resto das estatua

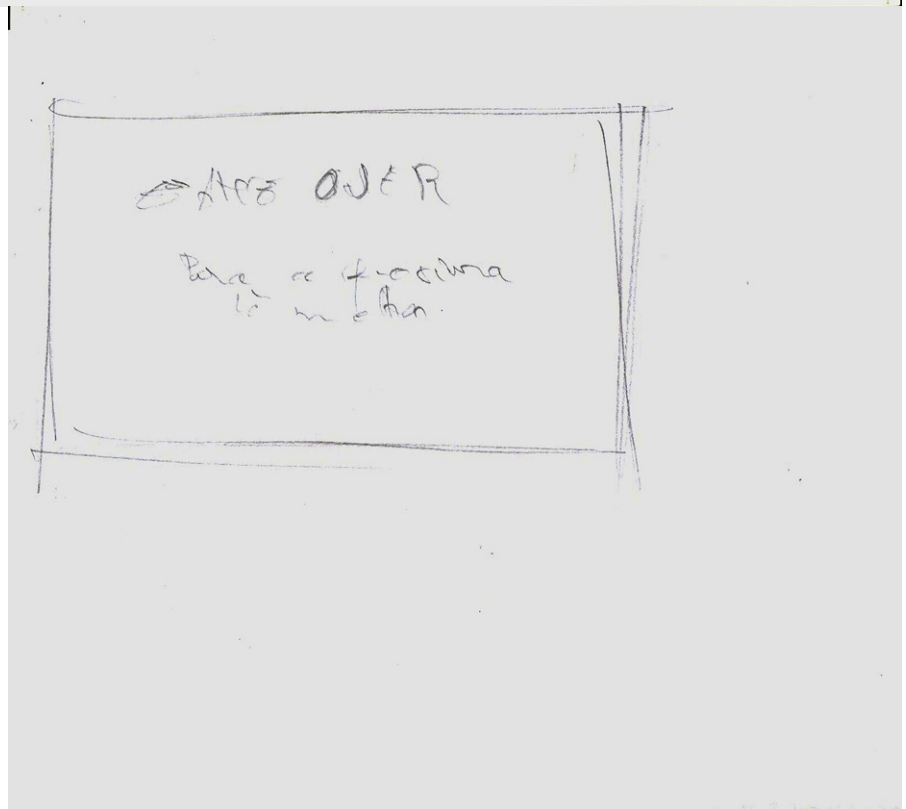
ativas - cutout
 inativas -
 bloqueadas.

Seg. 1a

Storyboard



Este foi o storyboard final definido para o projeto com as especificações das transições e dos eventos do utilizador



Esquema cromático

Cones

ctf y k

RGB

- Branco 0, 2, 2, 2 | 249, 245, 243
- castanho 0, 63, 71, 73 | 70, 26, 20
- cenga 0, 3, 3, 41 | 150, 146, 146

laranja 0, 63, 71, 0 | 255, 94, 74

azul - 0, 17, 33, 0 | 255, 212, 170

Amarelo - 39, 17, 0, 10 | 141, 190, 229

• Preto 0, 0, 0, 100 | 0, 0, 0

Verde - 58, 0, 68, 71 | 31, 73, 23

• Azul - 79, 34, 0, 52 | 26, 89, 122

• Vermelho - 25, 69, 78, 48 | 115, 34, 34

• Verde - 41, 0, 58, 82 | 42, 69, 42

Amarelo - 99, 62, 55, 2 | 6, 93, 157

Decisões

Roteiro:

- Estação - Faculdade

Estação

d. Peixinho

Hea p^o

torum

teatro

U.A.

Kullen

estatuas

→ galeria

Globo

et

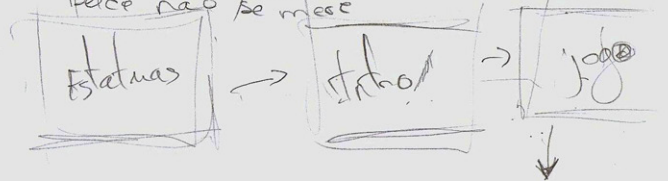
→ inf

clik

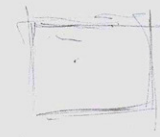
pergunta

acertar desbloqueia

perce não se move



jogo
info estatua
localização



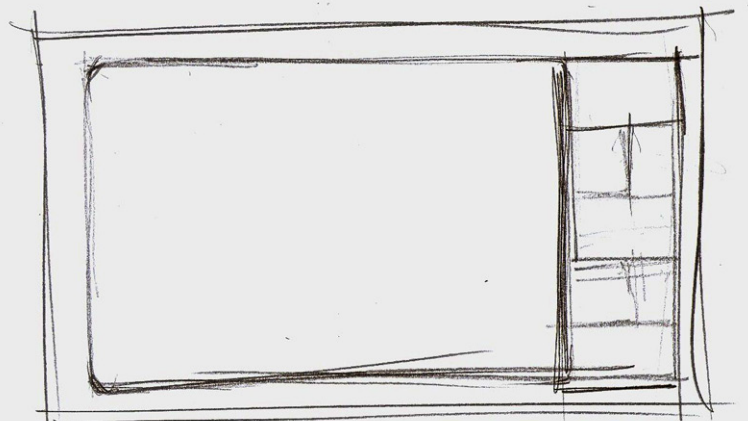
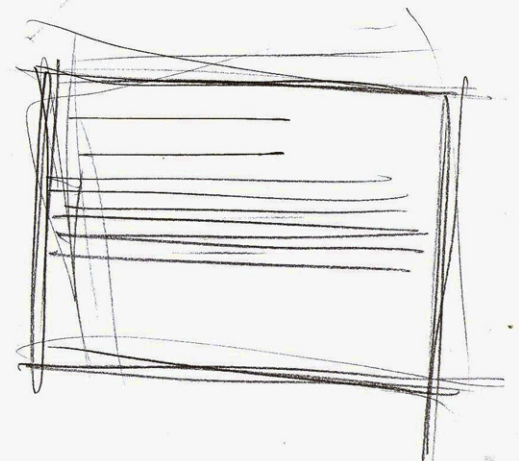
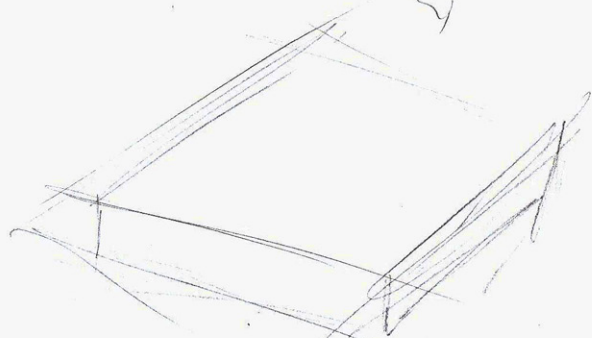
tipo de letra - Helvetica; Arial

Botões - 2 ~~aparelhados~~, Botão branco

Aspecto das estatuas - ~~gráfico~~ ~~estático~~

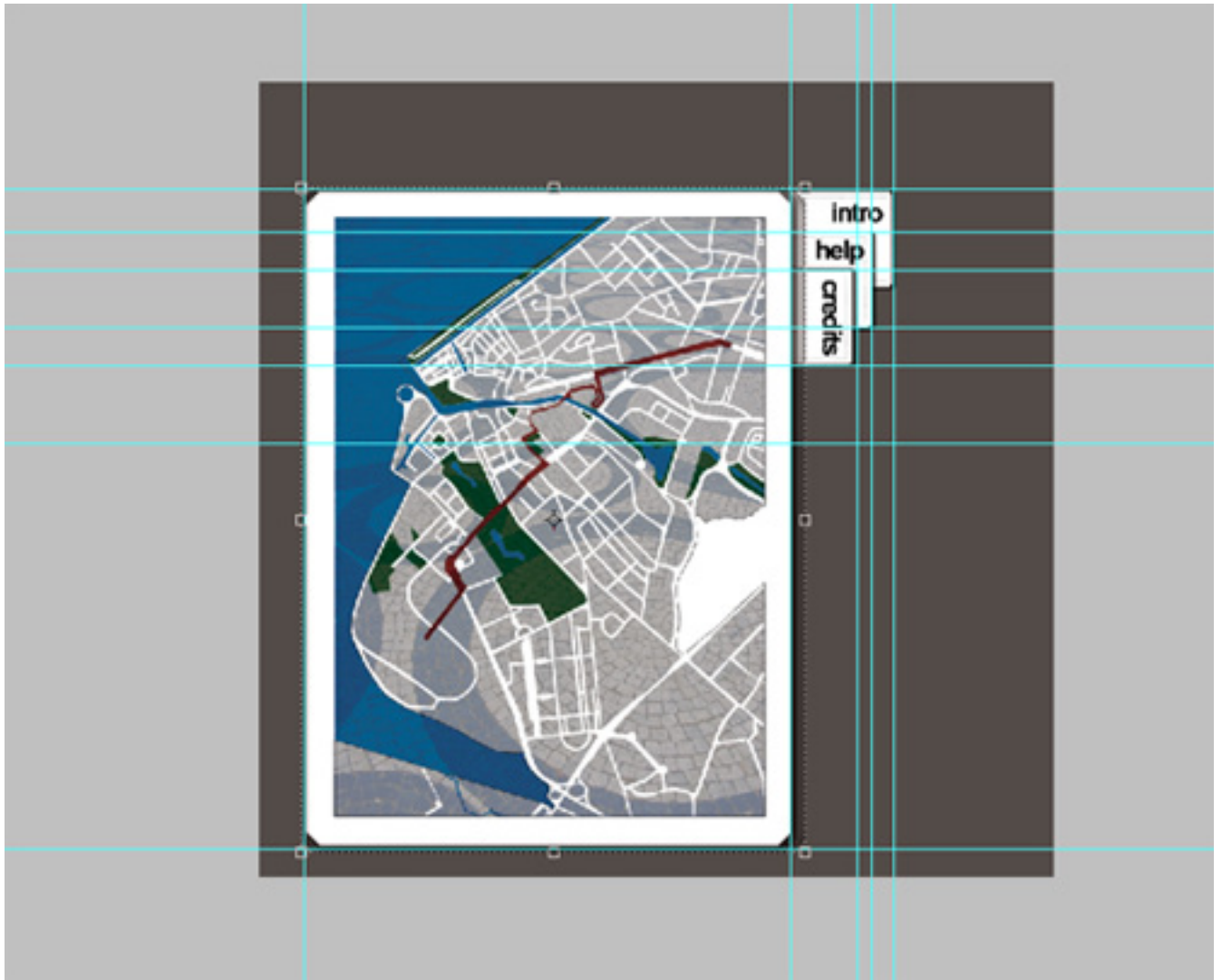
Estados - cores ou símbolos

~~Figura~~



letra - Helvetica
Aspecto - gráfico

Layout



Wiki do projeto com informação detalha acerca do que cada membro do grupo fez:

http://www.wikis.ua.pt/labmm1/index.php/Aveiro_%27_invitro

Para a entrega da versão alpha encontra-se na pasta com o mesmo nome tudo o que contribuiu de alguma forma para a execução dos cenários, incluindo os mesmos.

Na pasta anexos encontra-se a pesquisa realizada, as ideias abandonadas e os esboços do projeto.