

Projeto final Imagem Digital Estática

Alexandra Almeida|68689
Marcio Almeida|68579
Marcia Pinho|67677
Viviana Silva|68382

Introdução

O nosso projeto pertende 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 possíveis 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 à 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 à 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 às esculturas

A visitante 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 dirigimos-nos para a Universidade onde vamos encontrar a escultura de Paulo Neves.

Memória descritiva

No inicio deste projeto deparamo-nos com um problema, o que queriamos 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 apartir 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 olhássem para a sua obra.

Apartir deste momento tivemos de decidir a direção que queriamos 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.

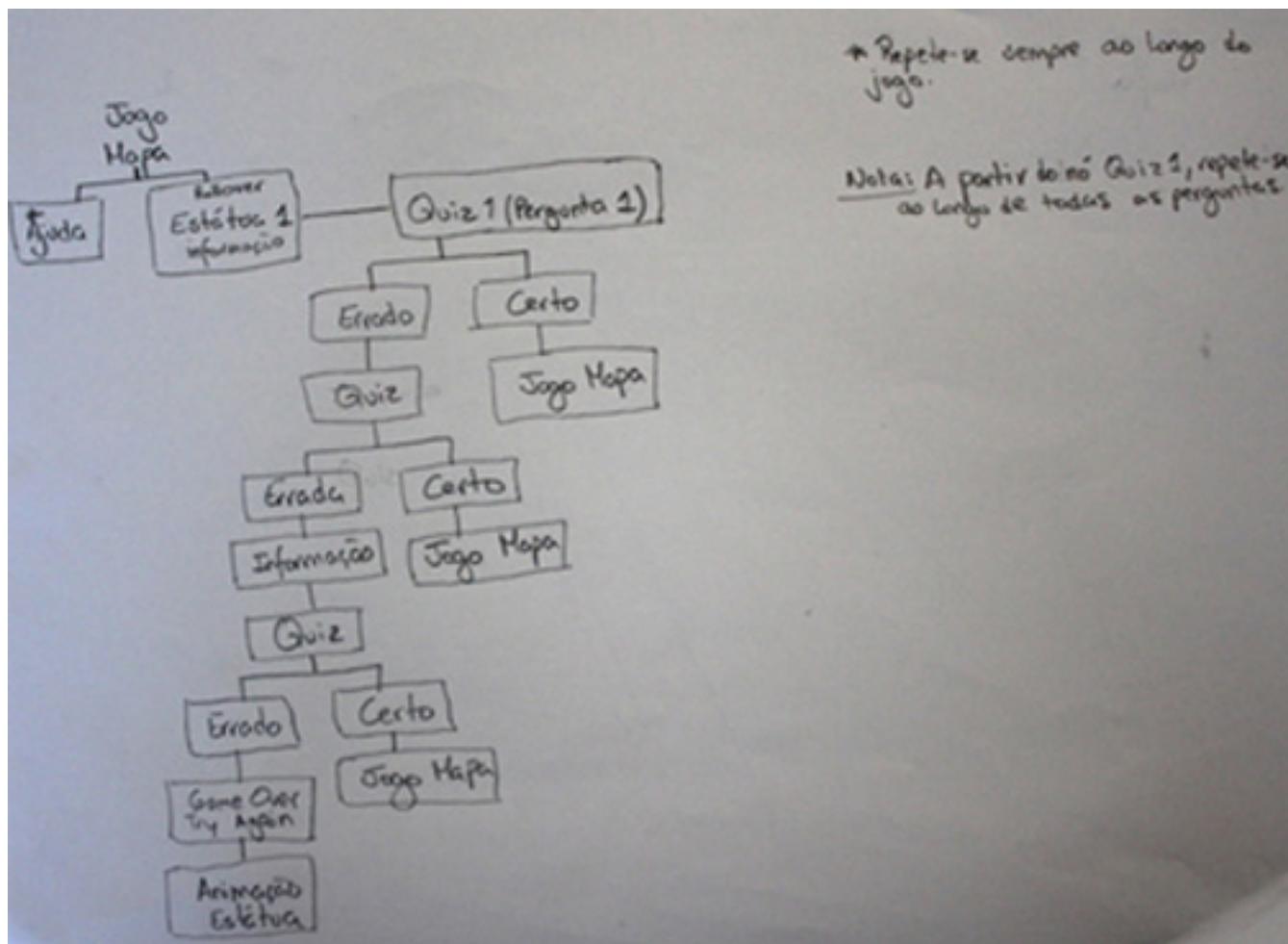
Deparamo-nos ainda com mais um problema, tornar o ambiente 2D ou 3D, mais uma vez a conversa com o professor Mario Vairinhos veio esclarecer todas as questões, e optamos por fim pelo ambiente 2D e pela simplificação gráfica das esculturas de forma a que o utilizador facilmente as identifique, tornando-as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

Investigaçao de animações no you tube

http://www.youtube.com/watch?v=qrPTyKI_PGI&feature=relmfu –tetris 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=fvwrel> --love & money

Investigaçao em livros
Bibliografia:

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

<http://www.luisqueimadela.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

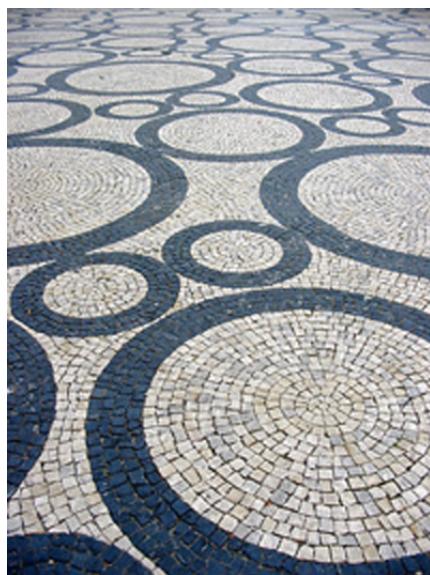
setembro | outubro 2009



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



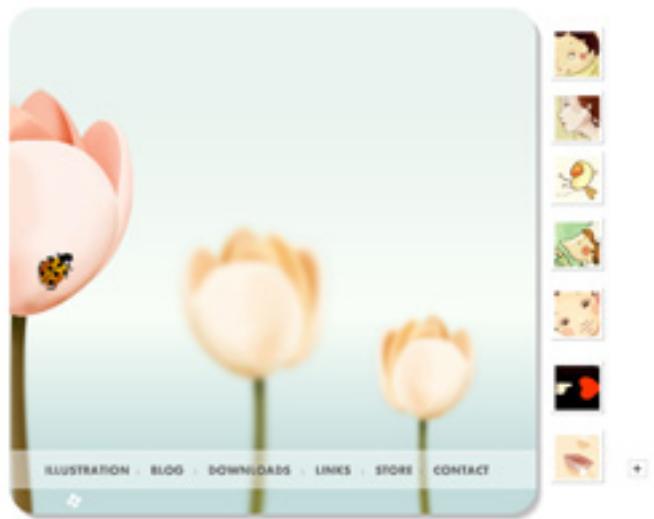
Investigação da apresentação gráfica



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

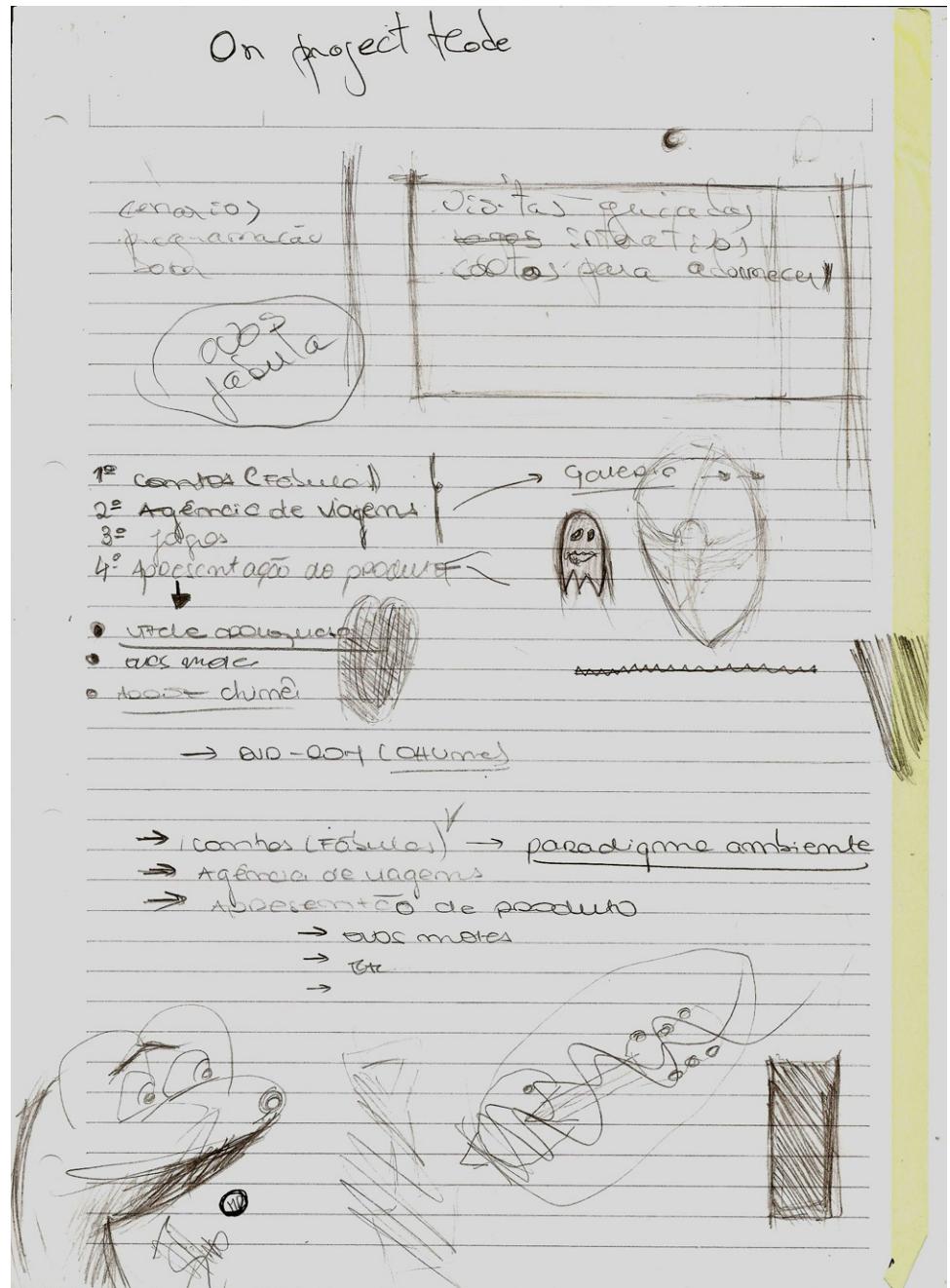


copyright mónica calvo 2003/2007



copyright mónica 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 característicos de Aveiro

tabuleiro

- o sapo e as rãs
- ✗ o rato e o coelhinho
- ✓ o coelho e a cobra
- o cípria e a família
- ✗ o bicho-papagaio e o coelho
- ✗ o patinho feio e o p. esmeralda
- ✗ o peão e o rei

Reino da terra acima

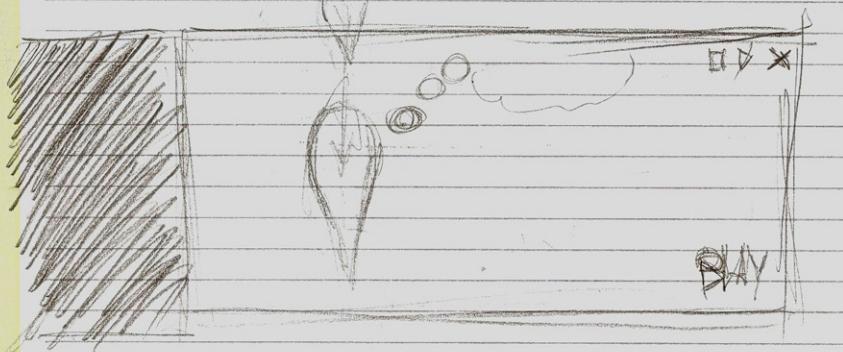
estatua

carroça

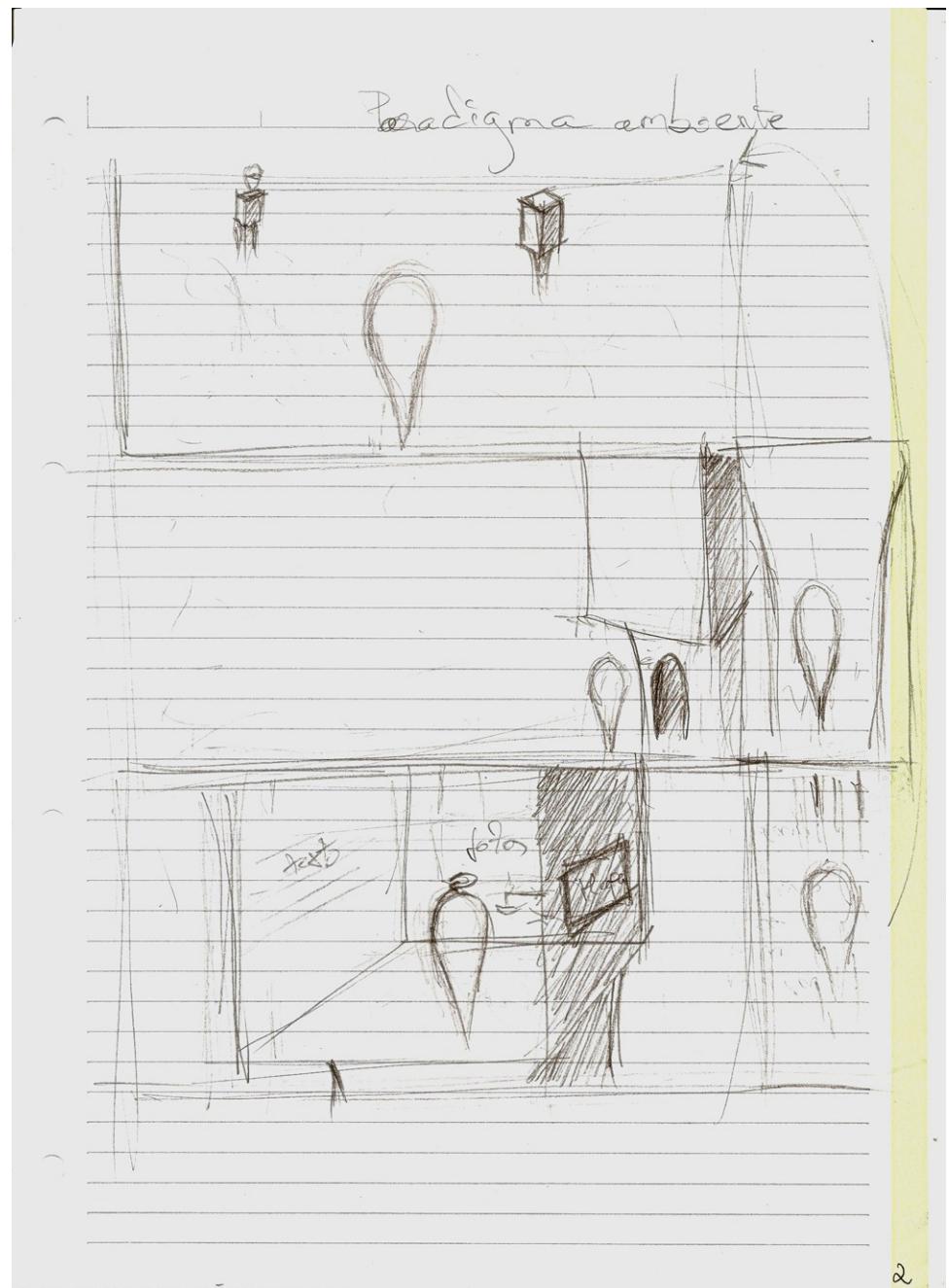
estaçāo

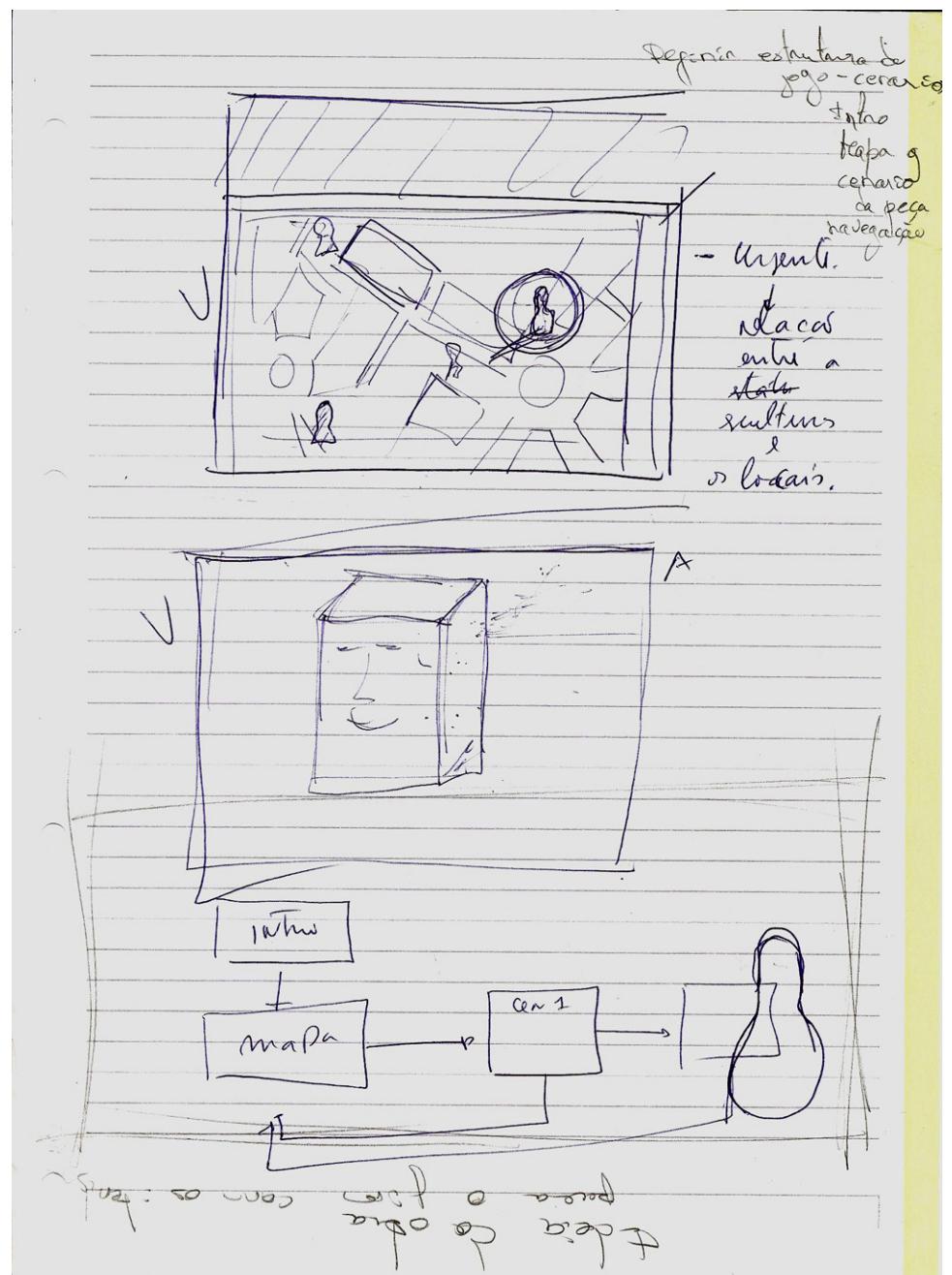
burroço Peixinho

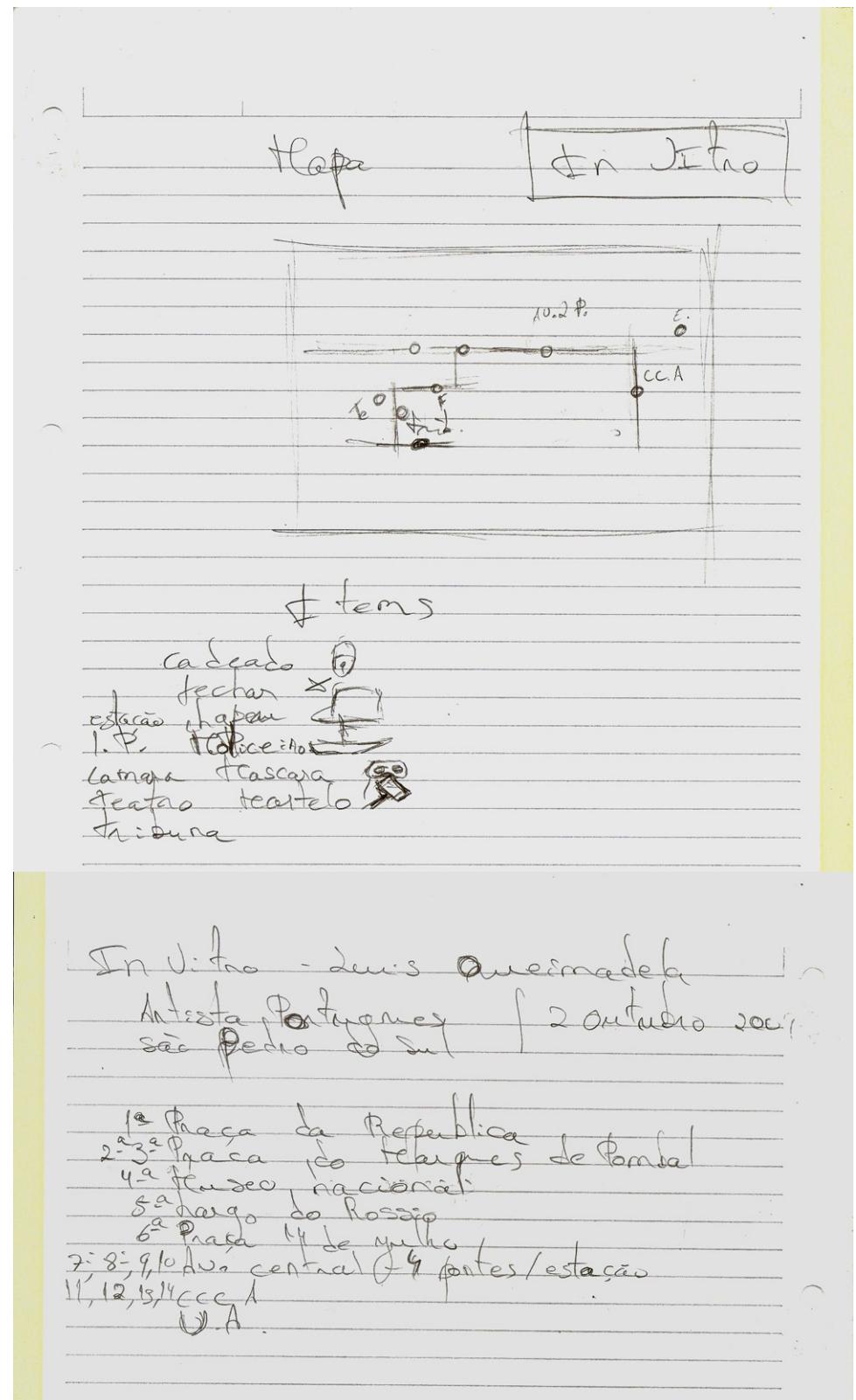
feitiço

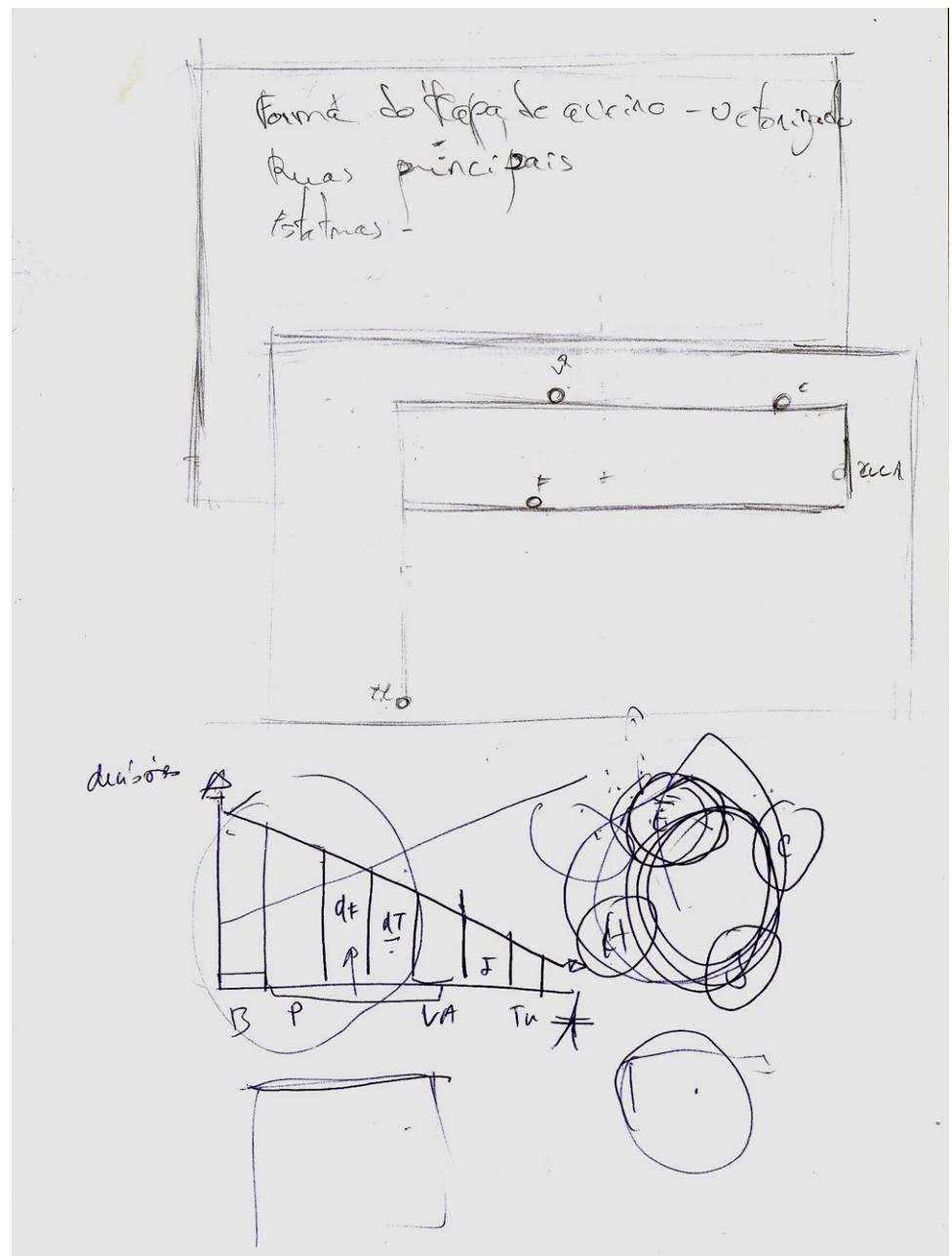


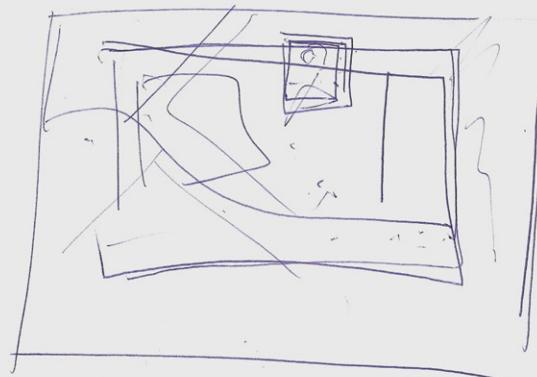
Aqui surgiu a primeira ideia, um jogo em que através de um peão o utilizador exploraria a cidade, em completo paradigma ambiente, contudo a ideia era demasiado complexa



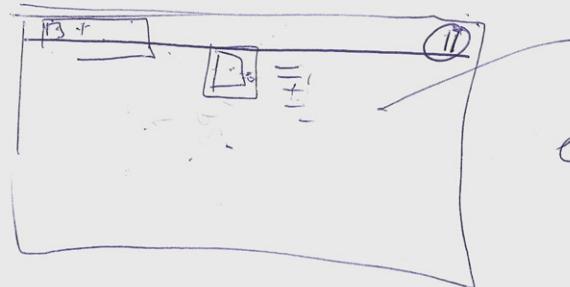




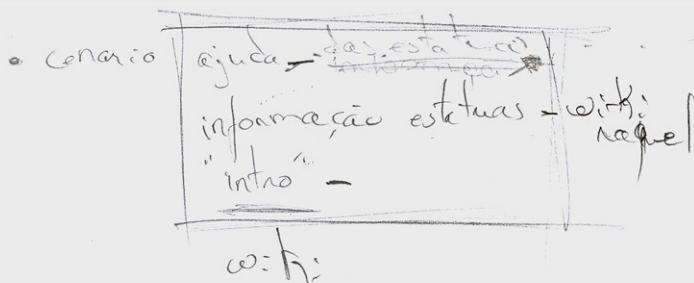




✓ = Estr
 • Câmera
 Almofada 3
 = Teatro
 Forum
 UV.
 Forum



- Forum
 = Mídia
 O CC

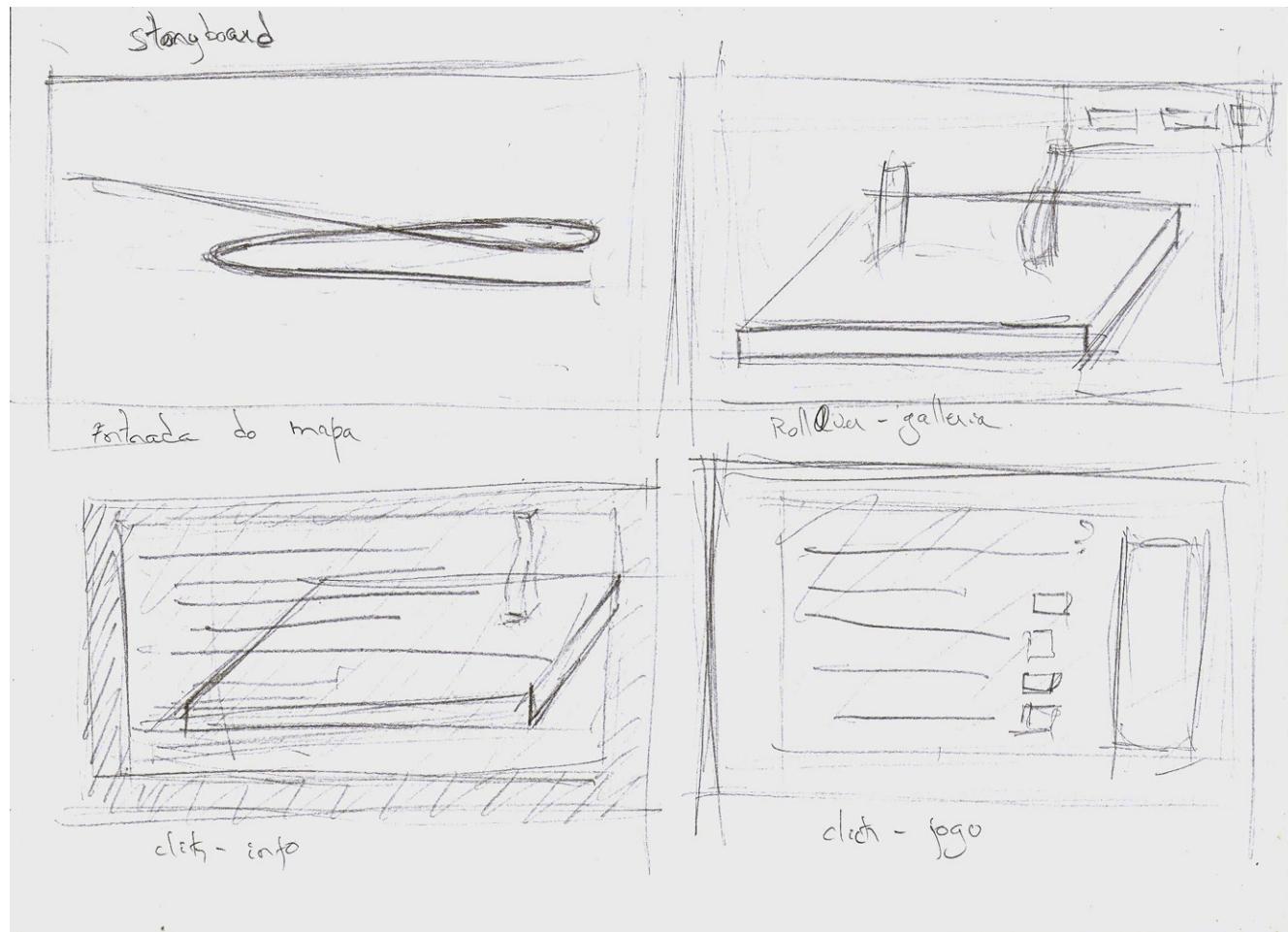


cenário
 informação estatua
 "intox" -
 w:ki

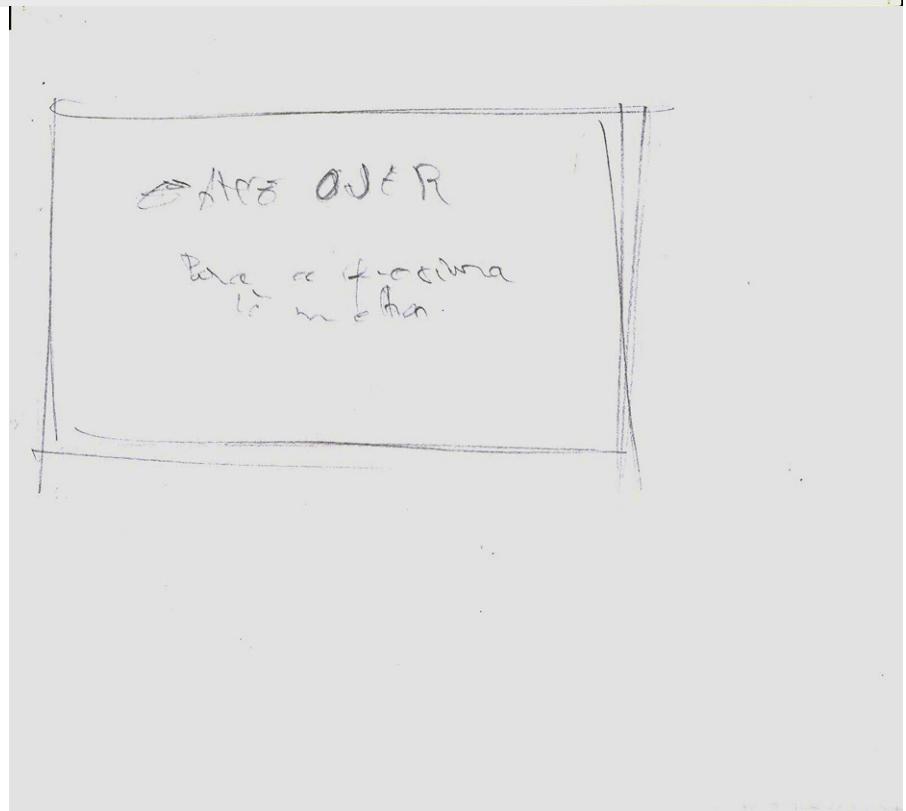
estados ativas / inativas / lockred
 cutout / fundo + resto das estatua
 ativas - cutout
 inativas -
 bloqueadas.

Seg. fa

Storyboard



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



Esquema cromático

Cones

cte y k

RGF

•	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
	ocre - 0, 17, 33, 0	255, 212, 170
•	Amarelo - 39, 17, 0, 10	141, 190, 229
•	Pardo - 0, 0, 0, 0	0, 0, 0
	Verde - 58, 0, 68, 71	39, 73, 23
•	Amarelo - 39, 34, 0, 52	26, 89, 122
•	Vermelho - 25, 69, 78, 48	115, 34, 34
•	Verde - 41, 0, 58, 82	42, 69, 42
	Preto - 99, 62, 73, 0	6, 73, 153

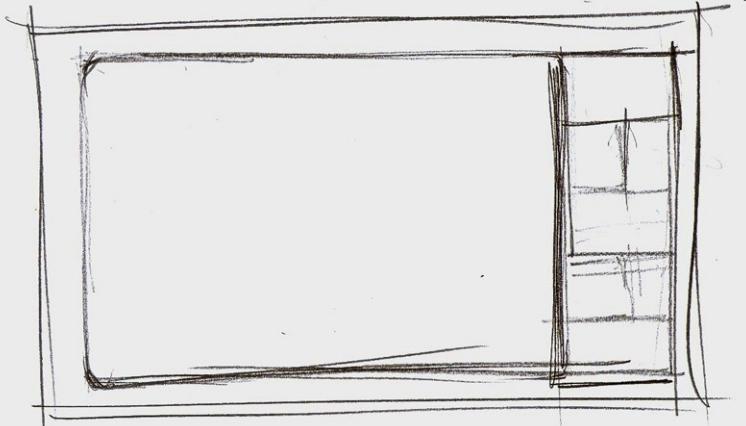
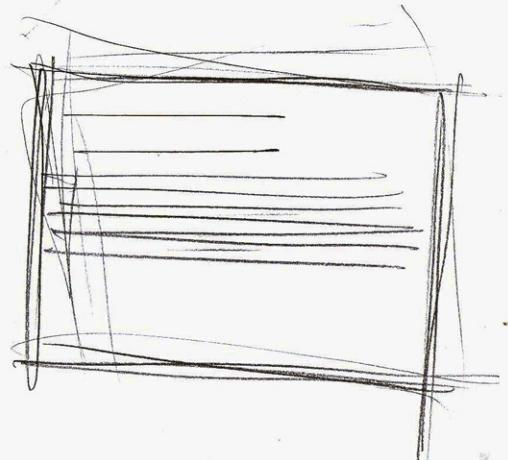
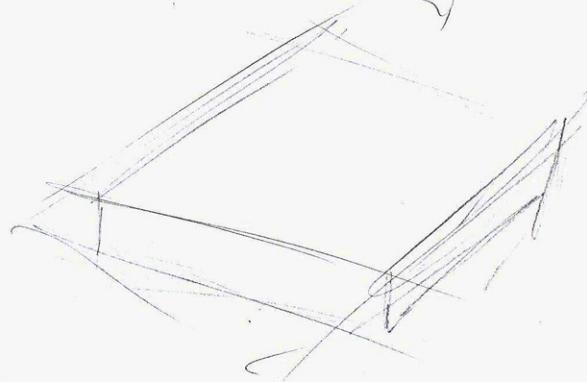
Tipos de letre - Helvetica; arial

Botões - ~~3~~ Quadrado; Redondo; branco

Aspeto das estatua - ~~grafico~~ realista

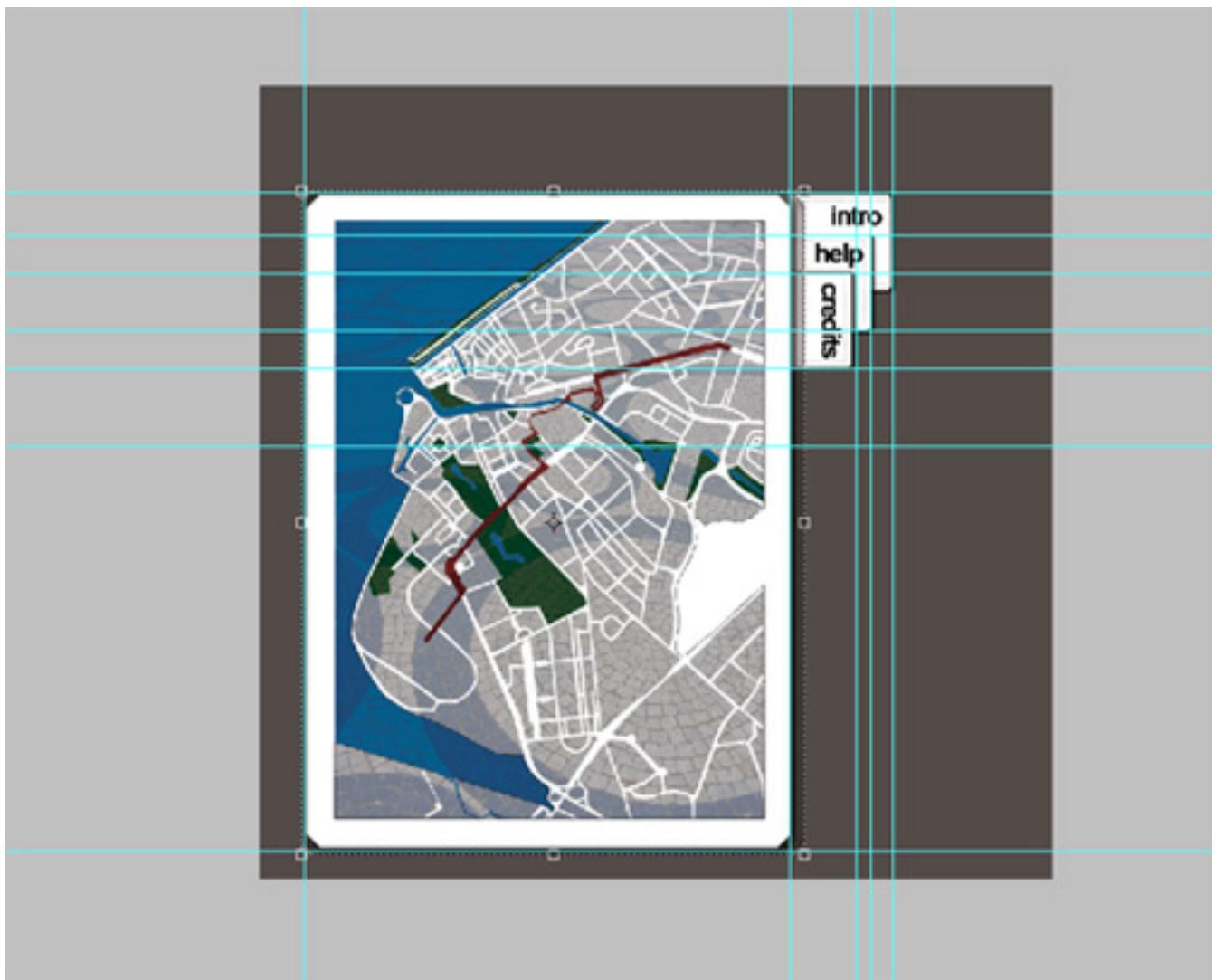
Estados - ~~cores ou simbolo~~

~~grafico~~
~~realista~~



letra - Helvetica
Aspetto - grafico

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.