

Proposta do Projeto Final CM: Solus Ipsum

Para o projeto final de Computação Multimédia, decidimos desenvolver uma Experiência Interativa onde o jogador navega num corredor de forma quadrilátera que impede passagens e se altera com certos comportamentos do jogador.

Alguns desses exemplos seriam, por exemplo, uma porta de uma sala que se fecha quando o jogador se aproxima e se abre quando o jogador se afasta. Pensámos também numa ideia que seria alteração do *shading* com certos comportamentos do jogador.

A ideia do nosso trabalho surgiu a partir do conceito filosófico do solipsismo, do latim *solus* (sozinho) e *ipsu* (mesmo). O solipsismo é uma conceção filosófica que reduz toda a realidade ao sujeito pensante. No produto multimédia que vamos entregar, experiências do jogador é toda criada a partir da sua interação com o espaço.

Para a conceção do projeto começámos por fazer um *brainstorming*, aglomerámos várias referências que nos serviram de inspiração e mais tarde discutimos para chegar a esta ideia final. Podem consultar o brainstorming através deste link: (<https://app.milanote.com/1T8Z2E15vghDfg?p=FzHQkbA5e7l>).

Juntámos algumas das referências neste moodboard:



Softwares a utilizar:

- Blender
- Godot
- Photoshop

Membros do grupo(8):

Afonso Silva, nº16280, Turma B

André Gomes, nº16294, Turma B

Gonçalo Figueiredo, nº16242, Turma A

Rui Carvalho, nº 16240, Turma A