|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 0.1 | 07/03/2023 | Luiz Eduardo | Estruturamento |
| 0.2 | 28/03/2023 | Luiz Eduardo | Modelo final, possíveis alterações futuramente. |
| 0.3 | 08/06/2023 | Luiz Eduardo | Modelo Final. |

**Requisitos**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Número | Nomenclatura | Descrição | Restrições |
| RF01 | Dual Cam | Para produção do tutorial o grupo precisará usar um app, que possibilite transformar o celular em uma câmera de 360º. | Por limitações orçamentárias para o desenvolvimento do projeto este app deve ser gratuito. |
| RF02 | Adobe Premiere | Para edição e aplicação o vídeo produzido em 360º deverá ser editado, porém poucos editores realizam as operações necessárias, mas este editor é completo para este projeto. | O grupo não possui restrições para o uso do editor |
| RF03 | Acesso ao IF Maker | Para montagem e aprendizado do grupo, devemos frequentar o IF Maker para obter informações dos equipamentos e máquinas ali presentes | O grupo deve agendar uma data para frequentar o laboratório. |
| RF04 | Aprendizado dos equipamentos | O grupo deve adquirir uma certa perícia com o equipamento, a fim de apresentar mais possibilidades durante o tutorial | O grupo limita o seu contato com os equipamentos ao agendamento. |
| RF05 | Software da impressora 3D | O grupo precisa adquirir habilidades para manusear o software da impressora 3D para iniciar o tutorial de impressões. | Nenhuma o software pode ser acessado facilmente no IF Maker, e pode também ser instalado nas máquinas dos membros do grupo. |
| RF06 | Software do Scanner 3D | Ao frequentar o IF Maker foi possível desenvolver habilidades para continuidade do projeto. | O grupo limita o seu contato com os equipamentos ao agendamento. |
| RF07 | Gravador de tela | Pensando futuramente na edição e montagem do vídeo, para garantir uma melhor qualidade de imagem e clareza nas informações devemos usar um software de gravação de tela, para apresentar de maneira mais clara processos realizados nas máquinas. | Nenhuma o software de gravação de tela é muito comum e leve, podendo ser encontrado com facilidade para qualquer máquina. |
| RF08 | Óculos VR | Equipamento necessário para teste de qualidade de imagem e edição. | Nenhuma os óculos já estão na posse dos membros do grupo. |
| RF09 | Plataforma de reprodução do vídeo. | Para reproduzir o vídeo VR, será necessária uma plataforma que reproduza o vídeo com todas as funções de movimentação, como primeira opção e possivelmente definitiva o grupo realizou teste no Youtube 360º, e suas demais funções. | Nenhuma naturalmente estas plataformas de reprodução são leves, gratuitas e de fácil acesso. |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Assinatura do Patrocinador

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Assinatura do Gerente do Projeto.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_/\_\_/\_\_\_\_.

Construiu site para divulgação do projeto

Criar o vídeo para divulgação do projeto

Conhecer o IF Maker

Scanner 3D

Aprender a utilizar o scanner 3D

Escrever um roteiro sobre:

Como ligar o scanner 3D

Como abrir o software para uso do Scanner 3D

Como digitalizar uma imagem com o scanner 3D

Digitalizar no modo table scan

Posicionamento do Scanner 3D

Preparo da base giratória

Orientações para uso

Processo de escaneamento

Processamento do modelo 3D

Aplicação da textura

Digitar no modo hand scan

Orientações para uso

Processo de escaneamento

Processamento do modelo 3D

Aplicação da textura

Uso da impressora 3D

Aprender a utilizar a impressora 3D

Escrever um roteiro para:

Como ligar

Como escolher o filamento

Como colocar filamento

Como trocar filamento

Como limpar

Regular posicionamento da base

Correção de erro

Filamento preso

Base não aderindo

Como preparar arquivo para ser impresso

Abrir software Cura

Importar arquivo gerado no scanner para o software Cura

Posicionar objeto

Configurar material

Salvar

Como colocar o projeto na impressora 3D

Colocar arquivo no cartão SD

Colocar cartão SD na impressora

Importar projeto do cartão para a impressora

Como iniciar as atividades de impressão

Verificar se tem filamento

Verificar se a base está limpa

Iniciar impressão

Verificar de tempos em tempos

Criar o vídeo com base no roteiro

Preparação do ambiente para gravação

Gravação do vídeo

Gravar separadamente os tópicos do roteiro

Montar exemplos para o vídeo

Edição do vídeo

Destaques para configurações do equipamento

Destaques para as orientações de uso

Ajuste de perspectiva

Filtragem de possíveis falhas de gravação

Tratamento de áudio

Renderização do vídeo para aplicação nos óculos VR