

Conceito de Modelagem do Museu Virtual por Décadas

1. Objetivo do Projeto

O objetivo do museu virtual é apresentar a evolução histórica da tecnologia de forma clara, intuitiva e imersiva, utilizando o espaço arquitetônico como elemento narrativo. O visitante deve compreender em qual período histórico está apenas pela ambientação, sem depender exclusivamente de textos explicativos.

2. Princípio Central: Narrativa Espacial

O museu não deve funcionar como um simples repositório de objetos 3D. Ele deve contar uma história através do espaço.

Princípio-chave:

O visitante deve entender em poucos segundos em qual década está apenas observando o ambiente.

Isso é alcançado por meio de mudanças graduais na arquitetura, disposição dos objetos, iluminação e densidade visual.

3. Organização Geral do Museu

3.1 Estrutura por Décadas

- Cada sala representa uma década específica (ex: 1980, 1990, 2000).
- Não há mistura de períodos dentro da mesma sala.
- A progressão entre salas representa a passagem do tempo.

Exemplo de sequência: - Sala 1980 - Sala 1990 - Sala 2000 - Sala 2010+

3.2 Transição Entre Salas

As transições são fundamentais para reforçar a sensação de avanço temporal.

Sugestões de elementos de transição: - Corredores curtos entre salas - Mudança sutil de iluminação - Pequenas rampas ou variações de altura - Identificação visual do ano ou década na parede (ex: "1980")

Esses elementos ajudam o visitante a perceber que está entrando em um novo período histórico.

4. Design Interno das Salas

4.1 Evolução Visual Progressiva

Cada sala deve refletir o estágio tecnológico de sua década.

Sala 1980

- Espaço mais aberto e minimalista
- Poucos objetos
- Objetos maiores e mais robustos
- Layout simples e organizado

Sala 1990

- Maior quantidade de objetos
- Introdução de vitrines laterais
- Mais cores e detalhes visuais
- Espaço equilibrado entre vazio e informação

Sala 2000 em diante

- Ambientes mais densos visualmente
- Objetos também nas paredes
- Maior variedade de formas e tamanhos
- Sensação de ambiente mais tecnológico e informativo

Essa progressão visual ajuda o visitante a sentir o avanço da tecnologia ao longo do tempo.

4.2 Uso de Mesas e Expositores

- Mesas centrais podem ser utilizadas, mas não devem ser idênticas em todas as salas.
 - O formato, tamanho e disposição das mesas devem evoluir conforme a década.
 - A repetição excessiva do mesmo layout deve ser evitada para não tornar o percurso monótono.
-

5. Organização no Blender

Para facilitar a modelagem e manutenção do projeto:

- Criar uma **Collection** para cada década:
- Sala_1980
- Sala_1990
- Sala_2000

Cada collection deve conter: - Chão - Paredes - Mesas e expositores - Objetos da década correspondente

Essa organização facilita ajustes, colaboração em equipe e exportação para o Three.js.

6. Integração com Three.js e Interatividade

A modelagem no Blender é responsável apenas pela forma, escala e posicionamento dos objetos.

A interatividade será implementada no Three.js, permitindo: - Seleção de objetos - Exibição de informações - Destaque visual (ex: brilho ou contorno) - Interações futuras mais complexas

Portanto, os objetos podem (e devem) ser posicionados corretamente no Blender, mesmo que a interação seja implementada posteriormente no código.

7. Conclusão

O projeto do museu virtual se baseia em três pilares principais: 1. Organização temporal clara 2. Evolução visual progressiva entre salas 3. Uso do espaço como elemento narrativo

Seguindo esses princípios, o museu se torna não apenas um ambiente 3D, mas uma experiência educativa e intuitiva, capaz de comunicar a evolução da tecnologia de forma natural ao visitante.