

Projeto VR **Construção tridimensional e arquitetônica da Praça da Matriz**

Autor
Gabriel Fleck

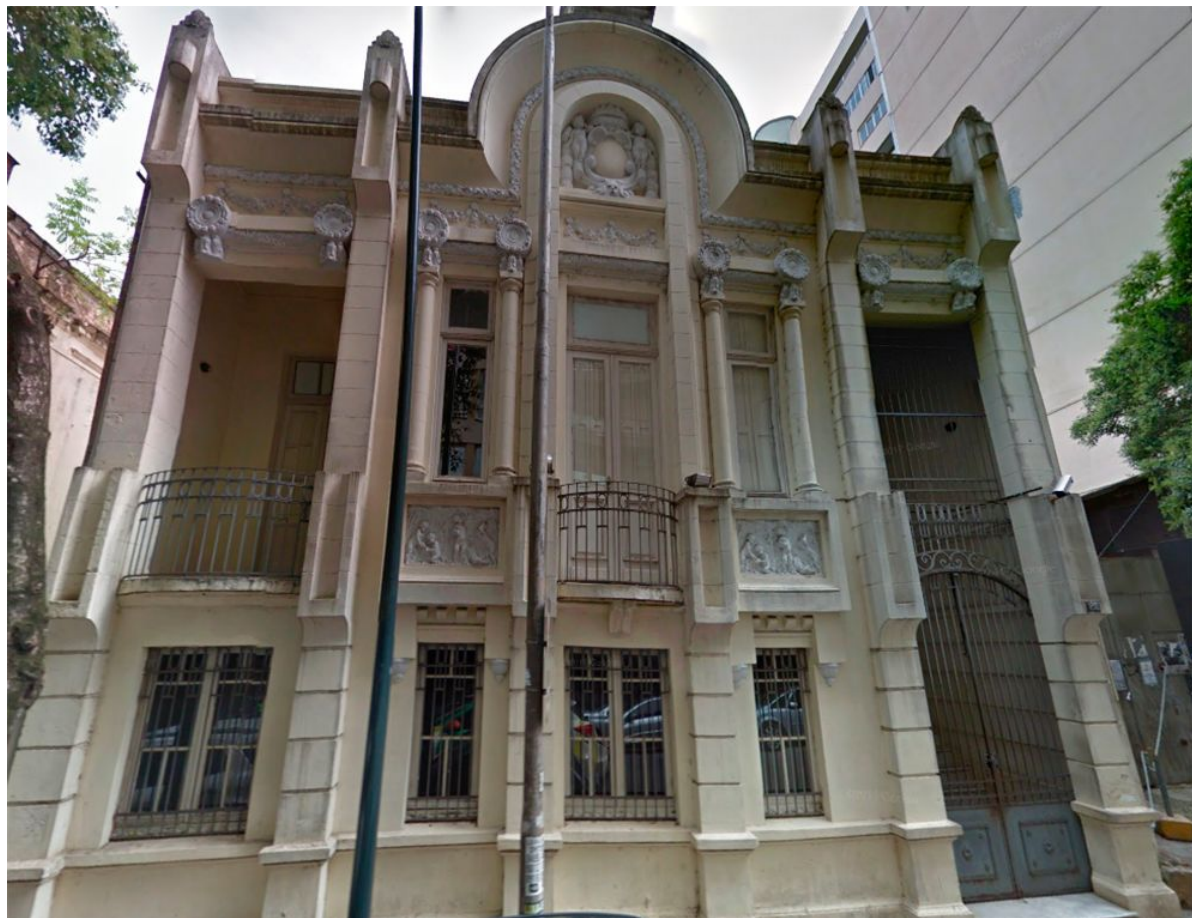
Orientadores
Alessandro Lima
Regina Heidrich

2017



**GOVERNO DO ESTADO DO
RIO GRANDE DO SUL**

SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA



Tema

A Praça Matriz em Jogo Digital Educativo



Exposição digital da história do RS



Tecnologia em Realidade Virtual (VR)



Fomentar o turismo para museus

Justificativa



Objetivos



Desenvolver os ambientes arquitetônicos de um cenário virtual aplicado a jogos digitais.



Construir elementos de cenografia digital.



Reproduzir virtualmente um local real importante para a história do RS.

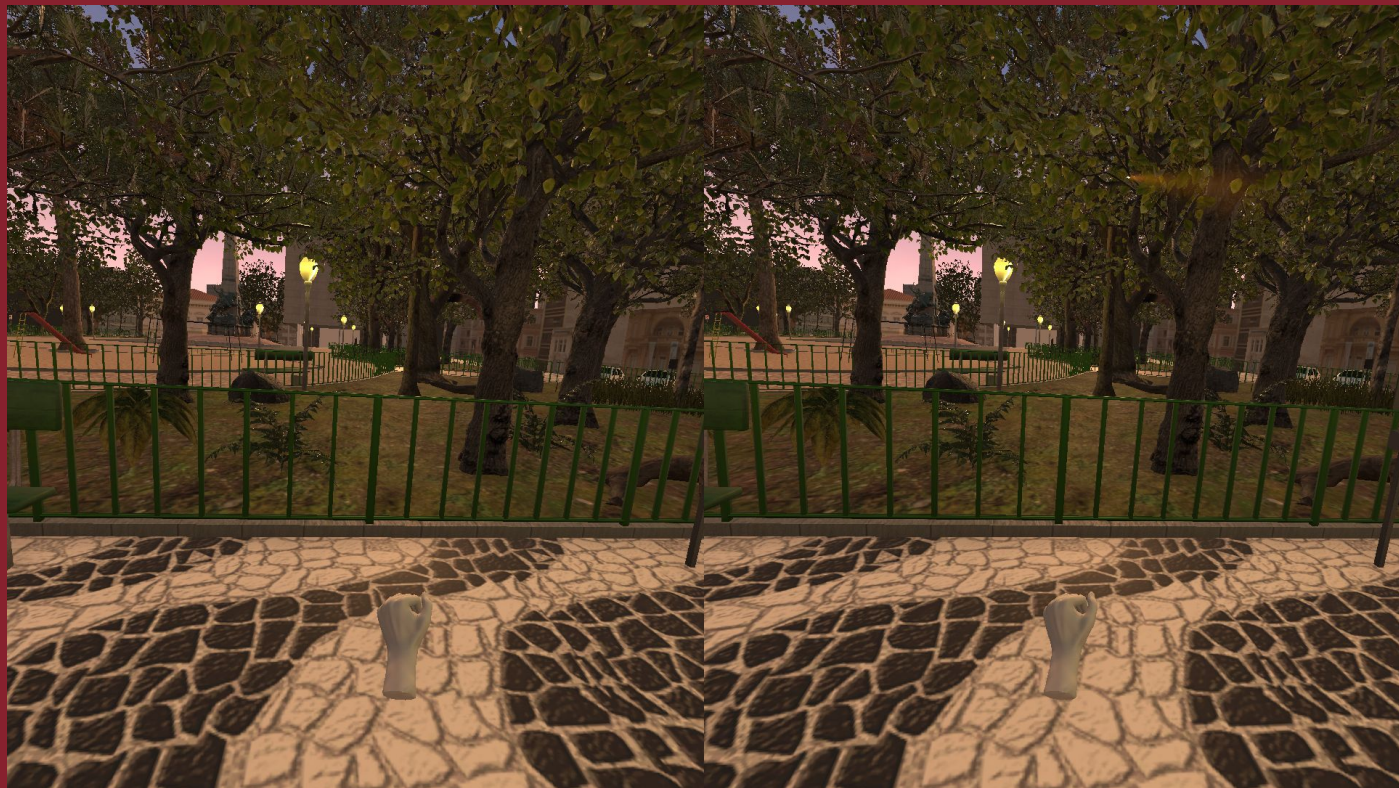


Gerar conhecimento de novas ferramentas de trabalho dentro da universidade.



Metodologia

**Jogo Digital Convencional
X
Jogo Digital em Realidade Virtual**





Modelagem de Objetos 3D (3Ds Max)



Texturização de Modelos (Adobe Photoshop)



Composição e Iluminação (Unreal Engine)

Metodologia Tradicional

- ➡ **Interface visual diferenciada**
- ➡ **Maior percepção de detalhes**
- ➡ **Imersão potencializada**
- ➡ **Latência de Movimentos entre jogo e jogador**
- ➡ **Tempo de jogo reduzido**

Tecnologia VR



**Resultados
Parciais**







A conclusão parcial do jogo educativo mostra o potencial do formato da mídia, aliado com a técnica de VR. Estima-se despertar o interesse das pessoas em conhecer a cultura do RS através da tecnologia de Realidade Virtual.

Considerações

AZEVEDO, Eduardo. Desenvolvimento de Jogos 3D e Aplicações em Realidade Virtual. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

PREECE, Jennifer. ROGERS, Yvonne. SHARP, Helen. Design de Interação: Além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005.

SCHUYTEMA, Paul. Game Design. São Paulo: Cengage, 2008.

Bibliografia

Perguntas?

Projeto VR **Construção tridimensional e arquitetônica da Praça da Matriz**

Autor
Gabriel Fleck

Orientadores
Alessandro Lima
Regina Heidrich

2017



**GOVERNO DO ESTADO DO
RIO GRANDE DO SUL**

**SECRETARIA DE DESENVOLVIMENTO
ECONÔMICO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**