

Gustavo Silva; Joana Portugal; Luís Gomes

Projeto WebVR / A-FRAME

Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web

Conceção e produção multimédia

Orientação: Prof. João Azevedo

Memória Descritiva

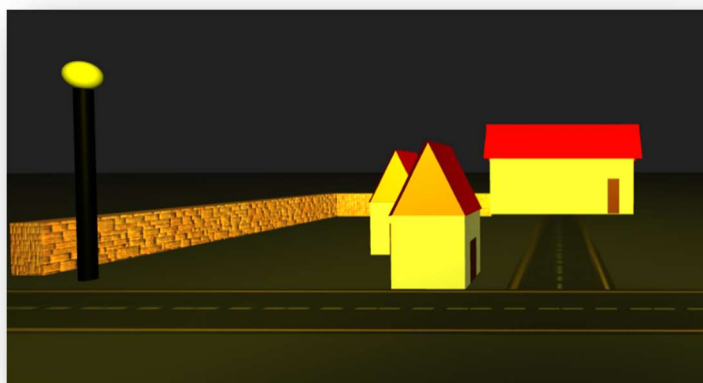
O projeto de WebVr que desenvolvemos no âmbito da disciplina de *Conceção e Produção Multimédia*, teve início no dia 26 de março de 2021 e término no dia 22 de abril de 2021, um projeto em que consistiu no desenvolvimento de uma aplicação/narrativa que incorporasse técnicas/tecnologias de realidade virtual.

O nosso grupo teve dificuldade em escolher o tema que viemos a desenvolver, foi a fase mais difícil, mas decidimos que iríamos fazer uma pequena aldeia, posteriormente fizemos uma longa pesquisa de vários modelos para termos uma ideia base para começarmos a construir aquilo que era o nosso projeto, encontramos esta imagem e a partir daí era só começar a montar a nossa versão.



O objetivo do nosso grupo com este projeto era desenvolver algo muito simples e intuitivo, que à primeira vista se percebesse bem aquilo que estivéssemos a visualizar e achamos que uma aldeia seria uma ideia bastante divertida e interessante para representar aquilo que queríamos transmitir.

Para dar início ao desenvolvimento do projeto em si começamos por desenvolver uma casa base, um modelo que construímos para termos uma base, para de seguida construirmos o resto da aldeia, criamos este modelo com a propriedade “a-entity”, esta propriedade facilitou-nos a criação de novas casas, um processo bastante mais rápido e simples, pois agrupou a casa num elemento só, e deste modo para criarmos casas diferentes era apenas necessário alterar certas propriedades apenas uma vez.



Como não era nosso objetivo completar o mapa com diversas casas e fazer o projeto em grande escala, optamos por delimitar o espaço através de um muro definido com a propriedade “a-box”, de seguida completamos a nossa aldeia, trabalhamos a parte da iluminação das casas, e claro da iluminação da aldeia.

Foi uma experiência bastante enriquecedora, no sentido em que desenvolvemos bastantes competências no que diz respeito a este mundo da realidade virtual, e deste modo, gostamos imenso do projeto que desenvolvemos ao longo destes dias.

E aqui está o resultado final.

