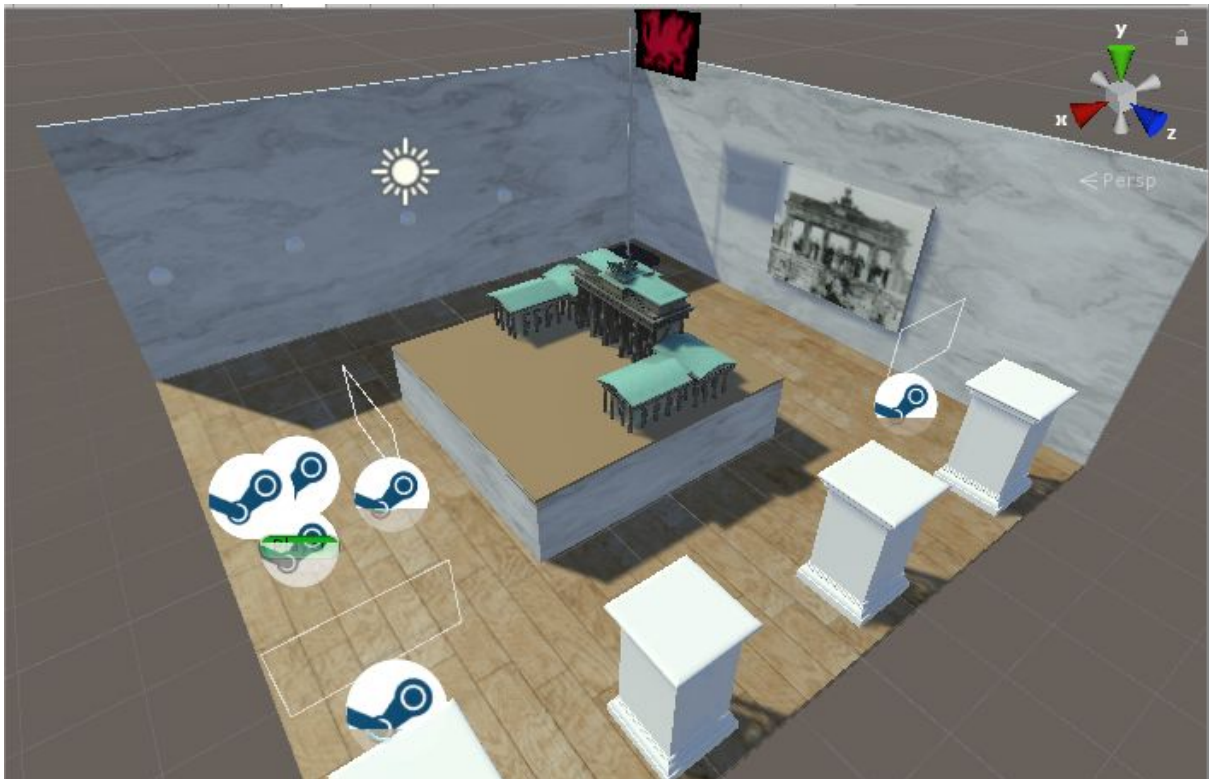


Relatório 4

- Projeto Unity:
 - Cenas: esboço 3D concluído -> descrever princípios estético-visuais utilizados e mostrar screenshots





- Prefabs: substituir todos os 'placeholders' (objetos de teste) por modelos (podem ser preliminares ainda) -> mostrar screenshots



Suporte para os artefatos



Relógio 1940



Relógio 2018



Modelos de automóveis (anos 1940)

- Protótipos dos métodos de locomoção previstos: se utilizar apenas Steam VR, definir detalhes (pontos de teleport no mapa, etc) -> iniciar testes em sala de aula e entregar screenshots

Pretende-se utilizar para locomoção o teleport do SteamVR de forma a se posicionar em locais que possa interagir e visualizar cada um dos elementos do cenário, aliado com o movimento em área proporcionado pelo Vive. Quando na perspectiva do portão pretende-se uma exploração ainda mais livre.

- Planejamento:
 - Para cada interação prevista, listar prefabs e scripts do SteamVR a serem utilizados ou descrever pseudocódigo dos scripts.

Mudar Cenário: Quando a transição é ativada o cenário é alterado para a época desejada, o método aplicada será simplesmente ativar e desativar os modelos de cada época. A ideia é alterar a iluminação da sala (escurecer totalmente e clarear) suavemente para indicar a transição de cena. .

```
OnAction2(){
    model1.SetActive(false);
    model2.SetActive(true);
    model3.SetActive(false);
    model4.SetActive(false);
}
```

Exploração do modelo do Brandenburg: Quando a transição é ativada o usuário será transportado de forma a ter impressão de ter diminuído de tamanho para explorar o modelo do portão de Brandenburg como se fosse tamanho real. Será feito com uma transição de cena, para uma cena com todos os modelos de tamanho maior e o player na plataforma do portão.

Interação com os artefatos: Pretende-se poder pegar os objetos de forma a inspecioná-los da forma que o usuário quiser. Será utilizado como base o script Interactable fornecido pelo SteamVR.

Efeito de flash: Na transição terá um efeito visual, de um flash de luz, usando como base o seguinte código:

```
public class Flash : MonoBehaviour {

    public CanvasGroup myCG;

    private bool flash = false;

    void Update ()
    {
        if (flash)
        {
            myCG.alpha = myCG.alpha - Time.deltaTime;
            if (myCG.alpha <= 0)
            {
                myCG.alpha = 0;
                flash = false;
            }
        }
    }

    public void Transition ()
    {
        flash = true;
        myCG.alpha = 1;
    }
}
```

Respostas ao feedback da tarefa 3:

- Foi decidido alterar a forma de interação com o relógio;
- Serão utilizados efeitos sonoros e possivelmente visuais, mas ainda estamos no processo de escolha e decisão de quais;
- Para as texturas dos elementos do cenário ainda sem, estamos elencando várias opções, pois ainda estamos decidindo a estética mais adequada para o museu, se usamos materiais representando mármore, ou madeira, ou ainda outro;
- Serão usadas as técnicas visuais apresentadas de lightmapping e possivelmente de mapa normal, mas serão incorporadas em estágios futuros do projeto;
- O grupo também resolveu focar em duas épocas distintas que são representadas nas imagens abaixo:



anos 1940



2018

- Com isso, a divisão do grupo ficou da seguinte forma:
 - Sala de exposição anos 1940: Rodrigo e Felipe
 - Sala de exposição 2018: Bruno e Bruno Otsuka
 - Portão de Brandemburgo anos 1940: Gustavo, Igor e Gabriel
 - Portão de Portão de Brandemburgo 2018: Helder e Erick

Pessoal, dei feedback já da primeira entrega da tarefa 4 que vocês fizeram. Não parece que viram. Vejam no e-disciplinas.

Vocês deveriam já ter levantado uma infinidade de fatos relacionados ao muro que podem ser ilustrados por modelos e interações. Sugiro que o trabalho de vocês incorpore isso na linha do tempo e que os fatos possam, de preferência, ser experimentados no ambiente do muro em escala real e não apenas nas salas de exposição sugeridas. As salas podem conter alguns artefatos mais importantes para inspeção ou ser populadas de acordo com o status da linha do tempo. Esperamos bastante conteúdo e uma diversidade de fatos/objetos aparecendo ao longo desta linha do tempo. Apesar de ter dois grandes períodos, certamente ocorreu muita coisa aí no meio.

Durante a aula vi que muitos membros ficam inativos quando muita pesquisa e desenvolvimento podem ser feitos de maneira independente. Otimizem o trabalho da equipe, a avaliação do grupo e dos indivíduos é constante.