

PROCESSO SELETIVO nº 01/2023

Área de Conhecimento: Linguística, Letras e Artes/Artes/Artes do Vídeo/Animação

PROVA ESCRITA



Imagem 1: La Trahison des Images (Magritte, 1929)

QUESTÃO 1

Considerando a obra La Trahison des Images (Magritte, 1929), explique detalhadamente um dos possíveis métodos e os respectivos processos envolvidos de reprodução da imagem pintada (o cachimbo) em um modelo finalizado tridimensional, a partir do software gráfico 3D Max, incluindo os aspectos de textura, cor e iluminação. É possível o uso de ilustrações que auxiliem no desenvolvimento da resposta, caso seja necessário.

Gabarito:

Espera-se que a/o candidata/o explique com detalhes, de maneira textual e/ou imagética, o desenvolvimento da peça tridimensional, desde a importação do arquivo para o software 3D Max, configuração da interface, análise da forma como a peça pode ser modelada, passando pela preparação de linhas vetoriais, criação e manipulação dos elementos (agrupamento, modificação e ligação de objetos e sub-objetos), aplicação de iluminação, cores e texturas e finalizando com a renderização. É importante informar sobre as principais ações e comandos (não necessariamente atalhos) utilizados no processo. Vale salientar que o software apresenta diferentes possibilidades de modelagem do objeto. Dessa forma, é esperado que a/o candidata/o apresente ao menos uma dessas possibilidades construtivas.

PROCESSO SELETIVO nº 01/2023

Área de Conhecimento: Linguística, Letras e Artes/Artes/Artes do Vídeo/Animação

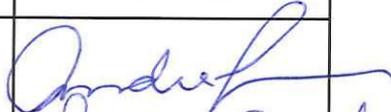
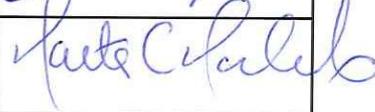
QUESTÃO 2

A partir do modelo tridimensional desenvolvido na questão 1, descreva um exemplo de animação que envolva este objeto, considerando minimamente sua deformação ou transformação de sua forma e disserte em detalhes sobre o método, os processos e as técnicas envolvidos para construção deste evento animado através do software gráfico 3D Max. É possível o uso de ilustrações que auxiliem no desenvolvimento da resposta, caso seja necessário.

Gabarito:

Espera-se que a/o aluna/o apresente primeiramente a descrição textual e/ou imagética de forma clara e eficiente do exemplo do evento animado do objeto modelado na questão 1 (o cachimbo) e, posteriormente, explique o método e os processos de desenvolvimento da animação em detalhes a partir da análise do objeto modelado, considerando as estratégias para cumprimento da proposta, passando pela preparação de cena e do estúdio (câmeras e luz), o processo da animação da deformação em si (a partir da modificação dos pontos e linhas), além de outras alterações, tais como movimentos de cor, luz e câmera ao longo dos quadros-chave da linha do tempo e finalizando com a renderização. É importante informar sobre as principais ações e comandos (não necessariamente atalhos) utilizados no processo dentro do software 3D Max.

Membros da Banca:

Membros	Nome	Instituição	Assinatura
Avaliador 1 (Presidente)	André Luiz Sens	UFSC	
Avaliador 2	Marta Machado	UFSC	
Avaliador 3	Gabriel Prim	UFSC	