



---

## INFORMAÇÃO - PROVA DE EQUIVALÊNCIA À FREQUÊNCIA

---

**Disciplina:**      **MODELAÇÃO E ANIMAÇÃO 3D**

---

**Prova/Código:**    **960**

---

**Ano(s) de Escolaridade:**    **12º ano (AEDC)**

---

### 1. Introdução

O presente documento visa divulgar as características da prova de equivalência à frequência do ensino secundário da disciplina de **MODELAÇÃO E ANIMAÇÃO 3D**, a realizar em 2021 pelos alunos que se encontram abrangidos pelos planos de estudo em vigor.

O presente documento dá a conhecer os seguintes aspetos relativos à prova:

- Objeto de avaliação;
- Características e estrutura;
- Critérios de classificação;
- Material;
- Duração.

## 2. Objeto de avaliação

A prova a que esta informação se refere incide nos conhecimentos e nas competências enunciados no Programa de Modelação e Animação 3D (homologado em 2007).

### Competências

- Conhecer a tecnologia que serve de base à manipulação digital 3D, assim como, a sua evolução tecnológica, as necessidades de *hardware* e *software*, as condicionantes técnicas e temporais e respectivas aplicações.
- Criar e modelar objetos, personagens e/ou cenários utilizando as diferentes ferramentas e técnicas de modelação em ambiente digital 3D.
- Manipular as propriedades da câmara, os diferentes enquadramentos e aspectos relacionados com a composição, encenação e sua animação.
- Utilizar as capacidades de iluminação de objetos e ambientes, reconhecendo os diferentes tipos de iluminação, sua aplicação e função de hierarquização.
- Aplicar técnicas de animação a objetos, cenários, personagens, câmaras, iluminação e materiais, recorrendo aos princípios fundamentais da animação tradicional e digital.
- Editar e aplicar materiais e texturas a objetos, a personagens ou a cenários modelados, criando um aspeto foto-realista ou conceptual.
- Dominar os processos de renderização do *software* e do *hardware*, sabendo adaptá-los ao *output* final.
- Dominar os processos de importação e exportação de ficheiros, que permitem a interligação entre diferentes aplicações de *software* e tecnologias.
- Utilizar a metodologia de projeto necessária à produção de conteúdos digitais em ambiente 3D, num contexto global de constante evolução tecnológica.
- Promover e realizar projetos que mobilizem criatividade, cultura visual e sensibilidade estética.

### Conteúdos

- Conceitos básicos e avançados de modelação
- Materiais, texturas e iluminação
- Conceitos básicos e avançados de animação
- Finalização e renderização

### 3. Características e estrutura

A prova de Modelação e Animação 3D é de natureza prática e será constituída por duas partes:

Parte 1. Planificar um pequeno projeto de modelação e a sua apresentação animada.

Parte 2. Concretizar projeto de modelação /Apresentação digital do projeto final.

A estrutura da prova sintetiza-se no Quadro 1.

Quadro 1 – Valorização dos conteúdos da prova.

Fases de resolução do problema / conteúdos	Cotação (em pontos)
Planificar um pequeno projeto de modelação e a sua apresentação animada.	40
Concretizar projeto de modelação /Apresentação digital do projeto final.	160
<b>Total</b>	<b>200</b>

### 4. Critérios de classificação

A classificação a atribuir a cada resposta resulta da aplicação dos critérios gerais e dos critérios específicos de classificação apresentados para cada fase de resolução do problema e é expressa por um número inteiro.

As respostas que não possam ser claramente identificadas são classificadas com zero pontos.

A cotação, de cada fase de resolução do problema, é distribuída de acordo com os descritores do Quadro 2.

Quadro 2 – Valorização dos descritores em cada fase de resolução do problema.

Fases de resolução do problema / conteúdos	Descritores	Cotação (em pontos)
Planificar um pequeno projeto de modelação e a sua apresentação animada.	Capacidade de planificação e desenvolvimento de projetos de pequena dimensão	10
	Domínio dos conceitos técnicos de base	10
	Coerência formal e conceptual	10
	Capacidade de análise e representação	10
Concretizar projeto de	Domínio dos procedimentos técnicos de base e da utilização das ferramentas de tratamento e geração de material digital	30

modelação /Apresentação digital do projeto final.	Capacidade de interligação de meios diferenciados num todo com significação e narrativa multimédia	35
	Autonomia de conhecimento, independente de aplicações específicas e particulares, e consequente capacidade de adaptação a diferentes ambientes e processos de trabalho	30
	Integração de conhecimentos de áreas diversas, numa perspectiva e abordagem multidisciplinar	30
	Capacidade de comunicação <i>audio-scripto-visual</i> das ideias	35
<b>Total</b>		<b>200</b>

## 5. Material

No preenchimento do cabeçalho, o examinando apenas pode usar, como material de escrita, caneta ou esferográfica de tinta indelével, azul ou preta.

A prova é realizada em folhas de papel formato A3 + (48 cm X 32 cm), e em folhas de papel pautado, fornecidas pelo estabelecimento de ensino (modelos oficiais).

No cabeçalho das folhas de resposta está identificada a disciplina – Modelação e Animação 3D – e o respetivo código – 960 –, não sendo permitida a realização desta prova noutro tipo de papel.

O examinando deve utilizar duas folhas de resposta e resolver uma parte por folha, na face que apresenta o cabeçalho impresso.

O examinando deve ser portador do seguinte material:

- esferográfica azul ou preta;
- grafites de diferentes graus de dureza, e outros riscadores;
- borracha, apara-lápis;
- lápis de cor e/ou marcadores;
- régua e esquadros;
- outro material equivalente ao acima referido, habitualmente utilizado;
- material fornecido em formato digital.

Não é permitido o uso de corretor nem de cola.

## 6. Duração

A prova tem a duração de 120 minutos.