

Edição de Vídeo e Modelação 3D

7.º Ano

TIC

3 páginas

Competências que desenvolve: Compreender e utilizar técnicas elementares de captação e edição de vídeo; decompor objetos em elementos constituintes para modelação 3D.

1. Vídeo digital

- 1.1. O que é a taxa de frames (FPS)? Qual é a sua importância?
- 1.2. Apresenta 2 formatos de vídeo e as suas diferenças.
- 1.3. O que é enquadramento? Apresenta 2 tipos de enquadramento.
- 1.4. Apresenta 2 técnicas elementares de edição de vídeo.

2. Modelação 3D

- 2.1. O que é modelação 3D? Para que é utilizada?
- 2.2. Apresenta 2 formas 3D básicas (cubo, esfera, cilindro).
- 2.3. O que é um polígono em modelação 3D?
- 2.4. Apresenta 2 ferramentas de modelação 3D.

3. Criação de artefactos

- 3.1. Apresenta 3 exemplos de artefactos digitais que utilizam vídeo.
- 3.2. Por que é importante planificar antes de criar um vídeo?
- 3.3. Como se pode utilizar a modelação 3D em projetos escolares?

4. V/F

- 4.1. Quanto maior a taxa de frames, mais fluido é o vídeo. (V/F)
- 4.2. A modelação 3D é utilizada apenas em jogos. (V/F)
- 4.3. O enquadramento afeta a percepção do espectador. (V/F)
- 4.4. Editar vídeo requer conhecimentos avançados de programação. (V/F)
- 4.5. As formas 3D são a base para modelos complexos. (V/F)

Soluções — Edição de Vídeo e Modelação 3D

7.º Ano

TIC

Resolução completa

1. Vídeo digital

- 1.1. Número de imagens por segundo; afeta fluidez e qualidade visual.
- 1.2. MP4 (comprimido, compatível); MOV (Apple, alta qualidade).
- 1.3. Posição da câmara em relação ao assunto; tipos: plano geral, plano detalhe.
- 1.4. Cortar/colar; adicionar transições; ajustar velocidade.

2. Modelação 3D

- 2.1. Criação de objetos tridimensionais no computador; usada em jogos, filmes, arquitetura, design.
- 2.2. Cubo (6 faces), esfera (superfície curva), cilindro (2 bases + lateral).
- 2.3. Forma geométrica plana que compõe a superfície do modelo 3D.
- 2.4. Blender (gratuito), Tinkercad (iniciantes), SketchUp.

3. Criação de artefactos

- 3.1. Vídeo-aulas, documentários, animações, trailers, podcasts visuais.
- 3.2. Para estruturar ideias; para poupar tempo na edição; para garantir coerência.
- 3.3. Modelar protótipos; criar animações explicativas; visualizar conceitos científicos.

4. V/F

- 4.1. Verdadeiro.
- 4.2. Falso — é usada em arquitetura, design, medicina, etc.
- 4.3. Verdadeiro.
- 4.4. Falso — existem ferramentas intuitivas.
- 4.5. Verdadeiro.