

### Perguntas (20)

1 - Quiz

**Um objeto Mesh combina...**



Geometry + Material



Geometry + Camera



Material + Scene



Light + Scene



2 - Quiz

**Uma cena three.js é apresentada na página HTML num...**



Canvas



Textbox



3DBox




Header



---

### 3 - Quiz





**Numa PerspectiveCamera o "Zoom" pode ser ajustado com...**

- |                                                                                  |              |   |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------|---|
|  | Ângulo       | ✓ |
|  | Largura      | ✗ |
|  | Aspect Ratio | ✗ |
|  | zFar         | ✗ |

---

### 4 - Quiz


**Quando usamos OrthographicCamera, os objetos mais afastados da câmara...**

- |                                                                                    |                           |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|---|
|   | Aparecem mais pequenos    | ✗ |
|  | Aparecem maiores          | ✗ |
|  | Aparecem do mesmo tamanho | ✓ |
|  | Depende do material       | ✗ |

---

### 5 - Quiz





**A posição por defeito da câmara é:**

- |                                                                                    |         |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------|---|
|  | 0, 0, 0 | ✓ |
|  | 0, 0, 1 | ✗ |
|  | 0, 1, 0 | ✗ |
|  | 1, 0, 0 | ✗ |

---

6 - Quiz

O comando `requestAnimationFrame` regista uma função que vai ser chamada...

- |                                                                                  |                                                   |   |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---|
|  | uma vez, dentro de um intervalo de tempo adequado | ✓ |
|  | periodicamente                                    | ✗ |
|  | quando se clica no rato                           | ✗ |
|  | quando for movida a janela                        | ✗ |

---

7 - Quiz


Um objeto `BufferGeometry` é otimizado para ser utilizado por...

- |                                                                                    |     |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|
|    | GPU | ✓ |
|  | CPU | ✗ |
|  | RAM | ✗ |
|  | USB | ✗ |

---

8 - Quiz





Um objeto `BufferGeometry` armazena...

- |                                                                                    |                 |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|
|  | vértices        | ✗ |
|  | normais         | ✗ |
|  | UV              | ✗ |
|  | todas as outras | ✓ |

---

9 - Quiz

**Um objeto do tipo LineSegments resulta em...**

- |                                                                                  |                                                   |   |
|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---|
|  | segmentos de recta unindo pares de pontos         | ✓ |
|  | segmentos de recta unindo uma sequência de pontos | ✗ |
|  | segmentos de recta tracejados                     | ✗ |
|  | uma única linha infinita passando por dois pontos | ✗ |

---

10 - Quiz

**Para desenhar um quadrado devo usar...**

- |                                                                                    |                |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---|
|    | PlaneGeometry  | ✓ |
|  | CubeGeometry   | ✗ |
|  | SquareGeometry | ✗ |
|  | BoxGeometry    | ✗ |

---

11 - Quiz





**Ao usar Faces/Linhas com índices temos menos...**

- |                                                                                    |           |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|
|  | vértices  | ✓ |
|  | arestas   | ✗ |
|  | materiais | ✗ |
|  | faces     | ✗ |

---

12 - Quiz


**Por norma só são desenhadas as faces que aparecem com**

- |                                                                                  |                                  |   |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|---|
|  | vértices em sentido anti-horário | ✓ |
|  | vértices em sentido horário      | ✗ |
|  | vértices em qualquer ordem       | ✗ |
|  | vértices em número par           | ✗ |

---

13 - Quiz

**Para que um objeto apareça rodado em torno do eixo dos Xs, devemos usar...**

- |                                                                                    |                   |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|---|
|    | Object3D.rotateX  | ✓ |
|  | Mesh.rotateX      | ✗ |
|  | RotateX(Object3D) | ✗ |
|  | RotateX(Mesh)     | ✗ |

---

14 - Quiz





**Uma DirectionalLight, por defeito, vai iluminar objetos**

- |                                                                                    |                             |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---|
|  | em geral na cena            | ✓ |
|  | que estão "à frente" da luz | ✗ |
|  | que estão "atrás" da luz    | ✗ |
|  | que incluem a luz           | ✗ |

---

15 - Quiz





**Uma AmbientLight pode ser usada para evitar**

- |                                                                                  |                              |   |
|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|---|
|  | zonas 100% negras na imagem  | ✓ |
|  | zonas 100% brancas na imagem | ✗ |
|  | sombras esbatidas            | ✗ |
|  | desfoque na imagem           | ✗ |

---

16 - Quiz





**Um SpotLightHelper é útil para**

- |                                                                                    |                                           |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|---|
|   | reconhecemos a área que a luz ilumina     | ✓ |
|  | melhorar a performance do sistema         | ✗ |
|  | diminuir a memória necessária             | ✗ |
|  | definir o material de uma determinada luz | ✗ |

---

17 - Quiz

**Em termos de sombras podemos definir ...**

- |                                                                                    |                                              |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---|
|  | quais os objetos que geram e recebem sombras | ✓ |
|  | apenas os objetos que geram sombras          | ✗ |
|  | apenas os objetos que recebem sombras        | ✗ |
|  | nada relativamente aos objetos e sombras     | ✗ |

---





18 - Quiz

**Ao usarmos sombras e uma PointLight vamos ter**

- |                                                                                  |                      |   |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------|---|
|  | mais 6 renderizações | ✓ |
|  | mais 1 renderização  | ✗ |
|  | mais 4 renderizações | ✗ |
|  | mais 8 renderizações | ✗ |
- 





19 - Quiz

**Ao definirmos um shadow.mapSize devemos usar**

- |                                                                                    |                                                          |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---|
|    | o maior valor suportado pelo sistema                     | ✗ |
|  | o valor mais pequeno mas que nos dê a qualidade desejada | ✓ |
|  | o menor valor suportado pelo sistema                     | ✗ |
|  | o valor por defeito do sistema                           | ✗ |
- 

20 - Quiz

**A vantagem de usar o formato .glTF (em vez de .OBJ) é que...**

- |                                                                                    |                                                   |   |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---|
|  | temos os materiais e texturas numo ficheiro único | ✓ |
|  | temos mais facilidade em adaptar as texturas      | ✗ |
|  | temos ficheiros com dados 3D                      | ✗ |
|  | podemos usar o Blender                            | ✗ |