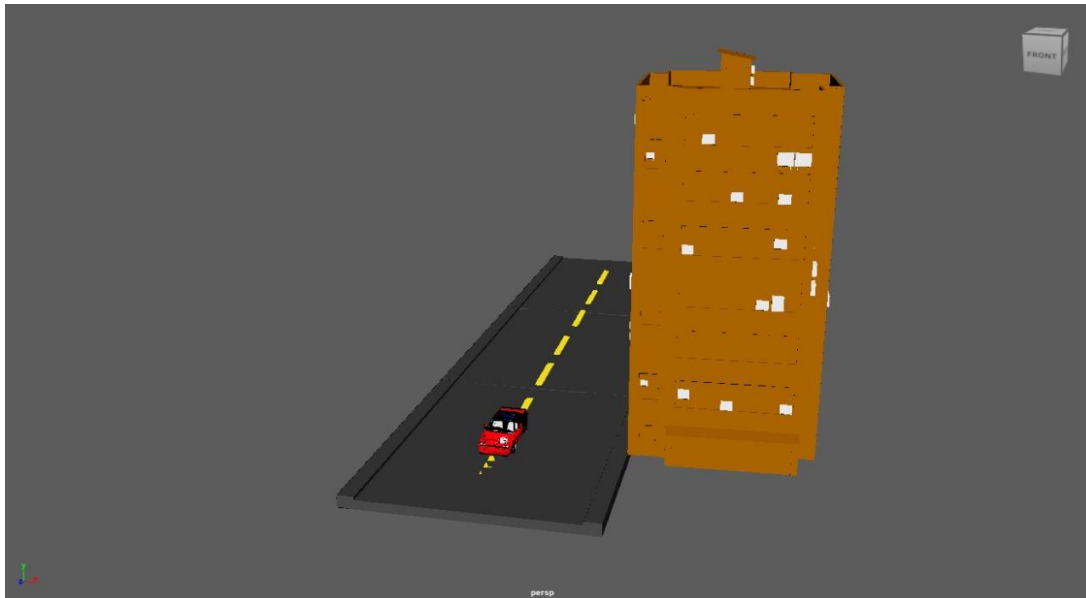


VSER (Veículo Sustentável com Energias Renováveis)

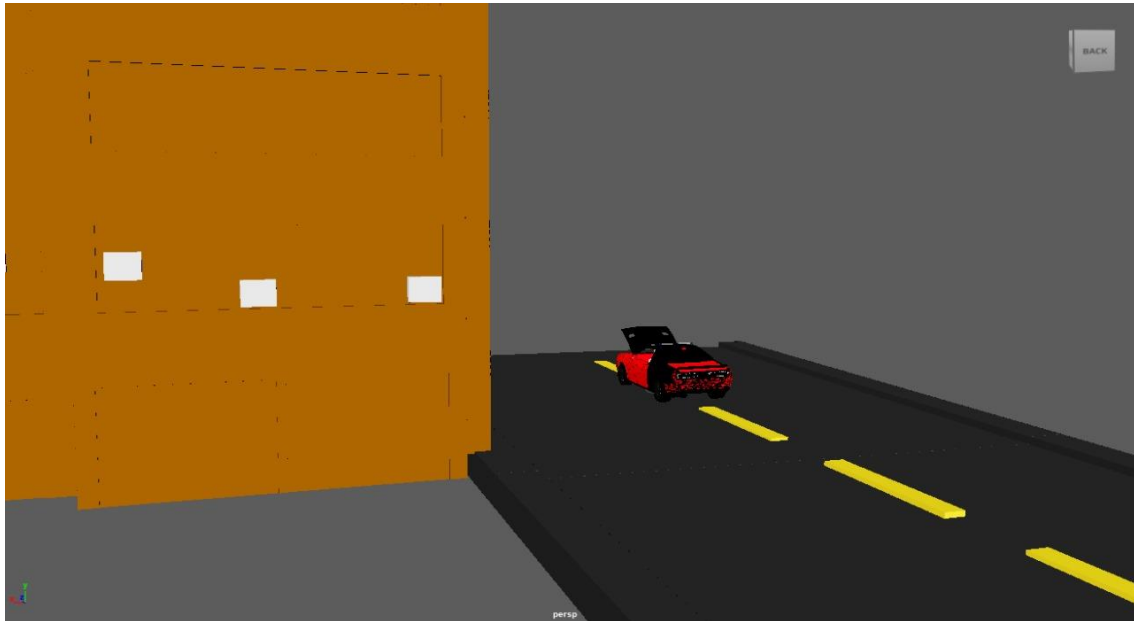
Integrantes:

- Enzo Teles RM 553899
- Gabriel Borba RM 553187



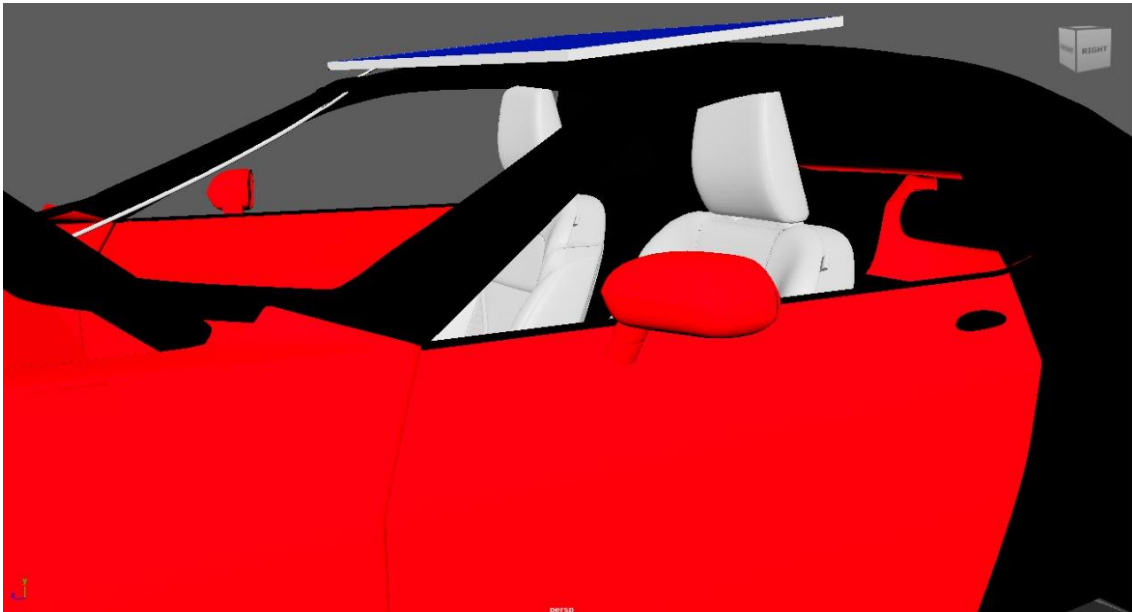
Descrição:

- O prédio foi modelado com cubos escalados e adicionados extrudes para criar janelas e varandas.
- A rua foi feita com um plano, com uma textura de asfalto aplicada.
- O carro foi posicionado para compor a cena.
- Ferramentas Utilizadas:
- Duplicate: Para replicar elementos do prédio, como janelas e andares.
- “Texturas” : Criadas para o asfalto e os detalhes do prédio (tijolos e concreto).
- Ambient Occlusion: Para melhorar a profundidade da cena na renderização.



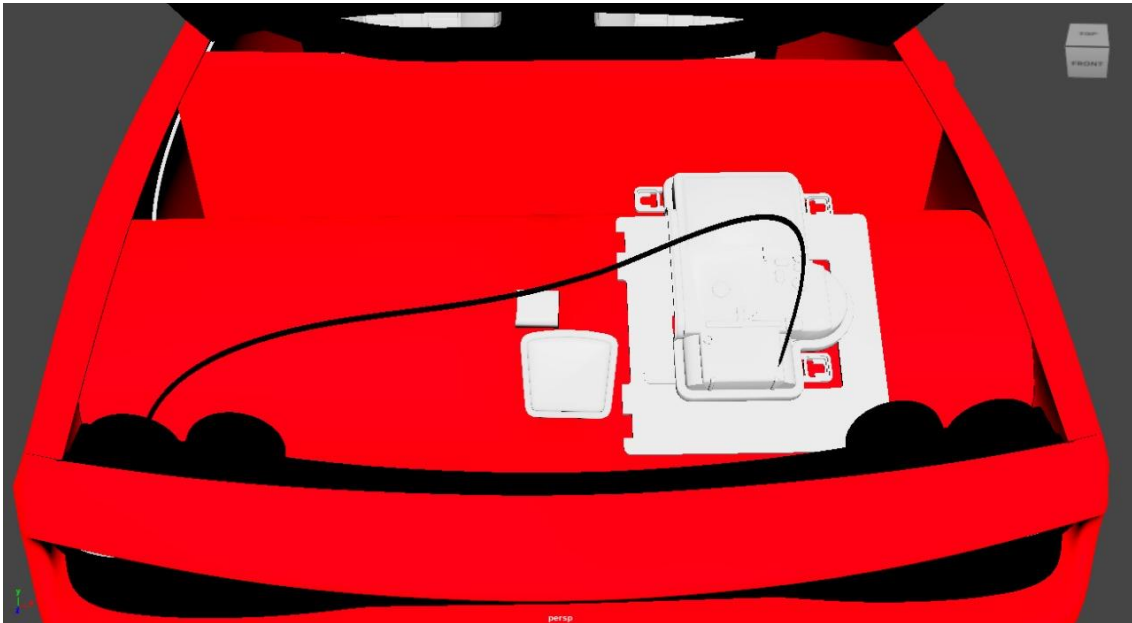
Descrição:

- A composição enfatiza o carro estacionado próximo ao prédio, mostrando como o design se integra ao ambiente urbano.
- O foco está no contraste entre os materiais do carro (brilhantes e modernos) e do prédio (concreto rústico).
- Ferramentas Utilizadas:
- Camera Placement: Posicionada na traseira do carro, com profundidade de campo ajustada.



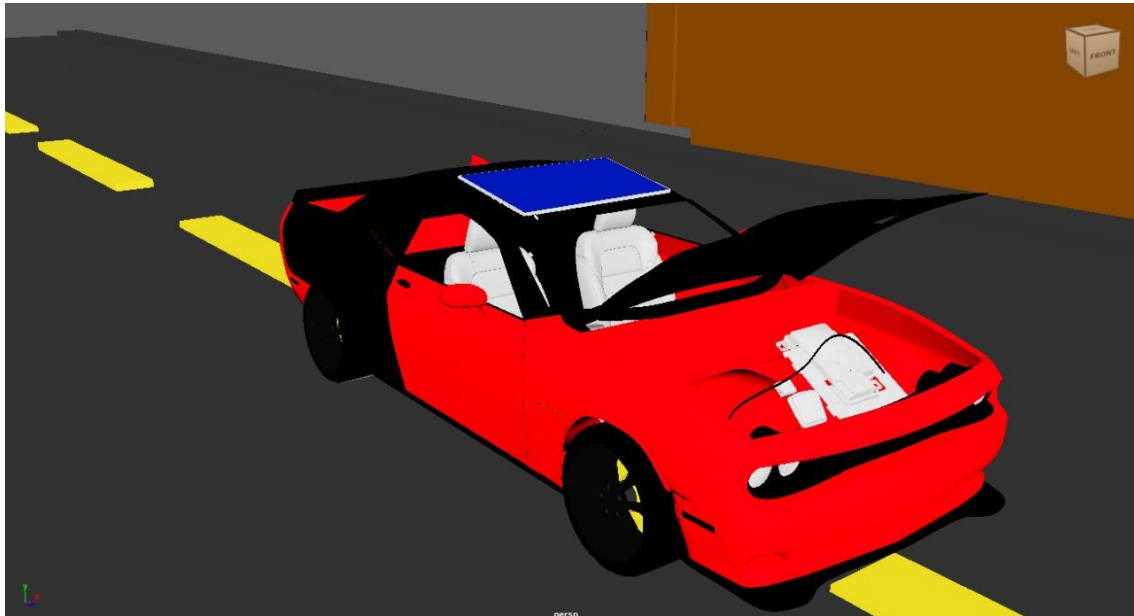
Descrição:

- O interior foi modelado com primitivas básicas (cubos e cilindros) para o painel, assentos e volante.
- Linhas e tubos simulam a conexão do painel solar ao sistema de frenagem.
- Ferramentas Utilizadas:
- Curve Tool e Extrude: Para modelar as linhas de afiação.
- Câmera: Ajustada para capturar detalhes dentro do carro.



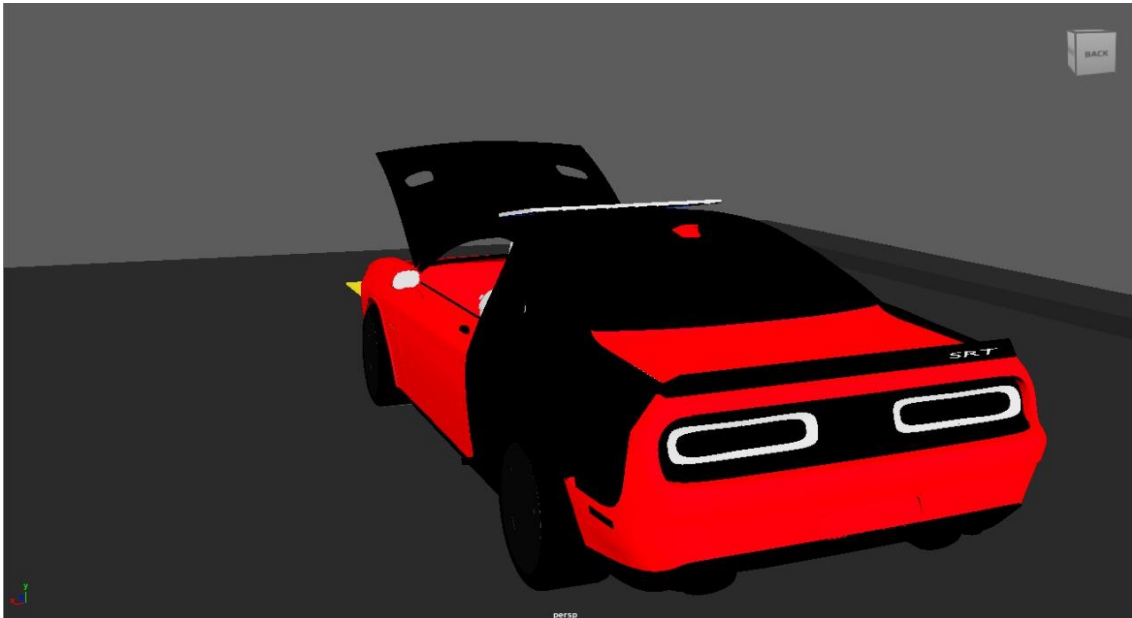
Descrição:

- O motor foi modelado com cilindros e cubos, representando os componentes principais.
- Detalhes como engrenagens e fios foram adicionados para ilustrar a funcionalidade.
- Ferramentas Utilizadas:
- Boolean Operations: Para criar encaixes no motor.
- Extrude: Para destacar partes que simbolizam o gerador de energia.
- Textures UV Mapping: Aplicadas para diferenciar materiais (metálicos e plásticos).



Descrição:

- O carro foi modelado usando cubos e cilindros para criar a carroceria, rodas e detalhes.
- Ferramentas Utilizadas:
- Extrude: Para modelar detalhes como janelas, portas e curvas.
- Smooth Mesh Preview (Tecla 3): Para suavizar a carroceria e criar uma estética fluida.
- “Texturas”: Aplicadas para criar a pintura vermelha e outras pinturas dos demais objetos.



Descrição:

- O capô foi modelado como uma parte separada, usando a ferramenta Detach Component para separá-lo da carroceria.
- Ferramentas Utilizadas:
- Detach e Move Tool: Para destacar o capô e posicioná-lo na cena.
- Subdivision Modeling: Para suavizar as bordas internas do compartimento.