Tomás Gomes Silva

2020143845

|  |  |
| --- | --- |
|  | Preencha os quadros seguintes com muito cuidado e atenção.  O facto de não indicar aqui algum elemento pedido pode implicar que o mesmo não venha a ser valorizado |

# MODELAÇÃO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| MODELAÇÃO (30%) | | | | |
| Identifique o nome dos 5 objetos mais complexos construídos com recurso a malhas, usando a seguinte estrutura <Nome da Coleção / Nome do Objeto>.  Não deve incluir elementos importados e que não tenham sido construídos por si, no Blender | Carro / Chassis | | | |
| Carro / Rodas / Cylinder.003 | | | |
| Hospital / Cama Hospital / Cama | | | |
| Hospital / Mesinha de Cabeceira | | | |
| Casa / Sofás / Sofá | | | |
| Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de Modelação (mínimo 4) | **□ Array**  □ Bevel  **□ Booelan**  □ Mask  **□ Mirror** | □ Screw  **□ Skin**  □ Solidify  □ Subdivi. Surf.  □ Wireframe | □ Curve  □ Displace  □ Hook  □ Lattice  □ Mesh Def. | □ Simple D.  □ Smooth  □ Surf. Def.  □ Warp  □ Wave |
| Indique o nome dos objetos baseados em imagens, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou como base para a modelação. | referencia.png  referencia\_heart.png | | Hospital / Vaso  Casa / Heart | |
| Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier. (mínimo: 1) | Heart.blend | | Casa / Heart | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs. (mínimo: 1) | Vaso.blend | | Hospital / Vaso | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ANIMAÇÃO (25%) | | | | |
| Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a *shapekeys* (mínimo 2 *shapekey*s) | Casa / Cylinder.010 | | | |
| Casa / Heart | | | |
| Identifique o nome de armaduras criadas e animadas pelo aluno (mínimo: 1) | Character / Armature | | | |
| Identifique o nome de armaduras importadas e animadas pelo aluno (opcional) |  | | | |
|  | | | |
| Indique em que *frames* existem outras animações por *keyframes* (não aplicadas a armaduras nem a *shapekeys)* | 1 - 420 | 1 - 240 | 240 - 408 |  |
| Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo 1) | □ Cloth  □ Fluid | □ Collision  □ Soft Body | □ Explode | □ Ocean |
| □ Outros. Quais?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ILUMINAÇÃO (15%) | | |
| Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte). Indique em que *frame* foram retiradas estas imagens: 144  Quais os tipos de luz no Blender que foram usadas neste *frame*:  Area  Point  Indique em que *frames* estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Substitua as imagens em baixo, por imagens do seu filme onde se vejam as luzes que usou. | |
| Cena Global | Luz Principal |
| Luz de Preenchimento | Luz de Recorte (ou contra-luz) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MATERIAIS (15%) | | |
| Identifique o nome de 3 objetos com valores de brilho diferente | Carro / Chassis (Faróis) | |
| Hospital / Símbolo Saúde (Cruz) | |
| Hospital / Estrutura (Luzes do quarto) | |
| Identifique o nome de 3 objetos com valores de refletividade diferente | Carro / Chassis (Vidros) | |
| Estrada / Plane (Asfalto) | |
| Edifício 3 / Circle (Vidros) | |
| Identifique o nome de 3 objetos com valores de transparência diferente | Hospital / Estrutura (Vidros) | |
| Edifício 2 / Circle.002 (Vidros) | |
| Carro / Chassis (Vidros) | |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de UV Unwrapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | madeira.jpg | Casa / Cube.005 |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de Bump Mapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | wood.png  normal.png  height.png | Casa / Cube.001 |
| Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | vaso.jpg | Hospital / Vaso |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CÂMARAS E AMBIENTE GERAL (15%) | | |
| Indique as lentes usadas (mínimo: 2) e as *frames* onde foram usadas, como indicado no exemplo (acrescente ou apague linhas consoante necessário). | 22mm | 442-576 |
| 76mm | 256-300 |
| 50mm | 0 - 442 |
| Identifique em que *frames* foram feitos efeitos de zoom (mínimo: 1). | 708 - 740 | |

|  |  |
| --- | --- |
| EXTRAS (10%) | |
| Descreva aqui os elementos extras que usou | Dynamic Sky |