Beatriz Maia

2020128841

|  |  |
| --- | --- |
|  | 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 | <Sala / Sofa> | | | |
| <humanos / homem1> | | | |
| <Exterior / painel> | | | |
| <cozinha / frigorifico> | | | |
| <cozinha / cadeira.001> | | | |
| 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. | <sofa modelo.png>  <fridge.png>  <cadeira.png>  <Player front.png>  <Player side.png> | | <Sala / Sofa>  <cozinha / frigorifico>  <cozinha / cadeira 001>  <homem1> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier. (mínimo: 1) | <decor1.blend> | | <Sala / decor1> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs. (mínimo: 1) | <torneira.blend>  <balão.blend> | | <cozinha / balcão>  <cozinha / balão> | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ANIMAÇÃO (25%) | | | | |
| Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a *shapekeys* (mínimo 2 *shapekey*s) | <casa / final1> | | | |
| <casa /final2> | | | |
| Identifique o nome de armaduras criadas e animadas pelo aluno (mínimo: 1) | < humanos / homem1> | | | |
| <humanos / homem 2> | | | |
| Identifique o nome de armaduras importadas e animadas pelo aluno (opcional) | <humanos / homem3 > | | | |
| <humanos / girl> | | | |
| Indique em que *frames* existem outras animações por *keyframes* (não aplicadas a armaduras nem a *shapekeys)* | \_\_\_\_558\_\_\_ | \_\_\_\_716\_\_\_\_ | \_\_\_1111\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 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: \_\_\_\_\_279\_\_  Quais os tipos de luz no Blender que foram usadas neste *frame*: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_light area\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Indique em que *frames* estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: \_\_\_\_\_\_\_846\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | 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 | <cozinha/taca> | |
| <casa /janela> | |
| <entrada/ espelho> | |
| Identifique o nome de 3 objetos com valores de refletividade diferente | <Exterior /base do bolo> | |
| <sala /tv> | |
| <cozinha /frigorifico> | |
| Identifique o nome de 3 objetos com valores de transparência diferente | <cozinha / copo> | |
| <cozinha /taca> | |
| <casa / janela> | |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de UV Unwrapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | <Laranja\_text.png> | <cozinha / laranja> |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de Bump Mapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | <ball.jpg> | <exterior /bola> |
| Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | <imagem.png> | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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). | 18mm |  |
| 25mm | 0-1133 |
| 50mm | 1165-1450 |
| Identifique em que *frames* foram feitos efeitos de zoom (mínimo: 1). | 258, 847 | |

|  |  |
| --- | --- |
| EXTRAS (10%) | |
| Descreva aqui os elementos extras que usou | Som das palmas, barulho de fundo e barulho da porta |