



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 <u>5 objetos mais complexos</u> construídos com recurso a <u>malhas</u> , 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	<Cozinha/Balcão>			
	<Sala/Sofá>			
	<Sala/Janela1>			
	<Hall/Balão1>			
	<Hall/Bolo>			
Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de Modelação (mínimo 4)	<input type="checkbox"/> Array	<input type="checkbox"/> Screw	<input type="checkbox"/> Curve	<input type="checkbox"/> Simple D.
	<input type="checkbox"/> Bevel	<input type="checkbox"/> Skin	<input type="checkbox"/> Displace	<input type="checkbox"/> Smooth
	<input type="checkbox"/> Boolelan	<input type="checkbox"/> Solidify	<input type="checkbox"/> Hook	<input type="checkbox"/> Surf. Def.
	<input type="checkbox"/> Mask	<input type="checkbox"/> Subdivi. Surf.	<input type="checkbox"/> Lattice	<input type="checkbox"/> Warp
	<input type="checkbox"/> Mirror	<input type="checkbox"/> Wireframe	<input type="checkbox"/> Mesh Def.	<input type="checkbox"/> Wave
Indique o nome dos objetos baseados em imagens, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou como base para a modelação.	<Logo Isec.png>		<Casa/Logo ISEC>	
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier. (mínimo: 1)	<Curvas e Superfícies.blend>		<Hall/Balão1> <Hall/Balão2> <Hall/Balão3> <Hall/Balão4> <Hall/Balão5> <Hall/Balão6> <Casa/Logo ISEC>	
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs. (mínimo: 1)	< Curvas e Superfícies.blend >		<Cozinha/Torneira>	

ANIMAÇÃO (25%)				
Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a <i>shapekeys</i> (mínimo 2 <i>shapekeys</i>)	<Hall/Bolo>			
	<Cozinha/Cadeira3>			
	<Sala/Porta>			
Identifique o nome de armaduras criadas e animadas pelo aluno (mínimo: 1)	<Sala/Mulher Grávida>			
Identifique o nome de armaduras importadas e animadas pelo aluno (opcional)				
Indique em que <i>frames</i> existem outras animações por <i>keyframes</i> (não aplicadas a armaduras nem a <i>shapekeys</i>)	655 até 759			
Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo 1)	<input type="checkbox"/> Cloth	<input type="checkbox"/> Collision	<input type="checkbox"/> Explode	<input type="checkbox"/> Ocean
	<input type="checkbox"/> Fluid	<input type="checkbox"/> Soft Body		
	<input type="checkbox"/> Outros. Quais? _____			

ILUMINAÇÃO (15%)			
<p>Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte). Indique em que <i>frame</i> foram retiradas estas imagens: 405</p> <p>Quais os tipos de luz no Blender que foram usadas neste <i>frame</i>: Light Area</p> <p>Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: 230</p>	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	<Sala/Sofa >	
	<Hall/Balão1>	
	<Hall/Janela6>	
Identifique o nome de 3 objetos com valores de refletividade diferente	<Cozinha/Cadeira1>	
	<Hall/Balão1>	
	<Cozinha/Balcão>	
Identifique o nome de 3 objetos com valores de transparência diferente	<Sala/Sofá >	
	<Sala/Janela1>	
	<Cozinha/Balcão>	
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de UV Unwrapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	<53669457db2b8c8844.jpg> < e0ebb455ceb42cca217c3fd9dd3fcbda.jpg>	<Casa/Casa> <Sala/Porta>
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de Bump Mapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	<green-grass-texture-background-lawn-pattern-close-up-image-138447320.jpg>	<Casa/Casa>
Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.		

CÂMARAS E AMBIENTE GERAL (15%)		
Indique as lentes usadas (mínimo: 2) e as <i>frames</i> onde foram usadas, como indicado no exemplo (acrescente ou apague linhas consoante necessário).	20mm	630-825
	50mm	0-585
Identifique em que <i>frames</i> foram feitos efeitos de zoom (mínimo: 1).	585	

EXTRAS (10%)	
Descreva aqui os elementos extras que usou	Vídeo a passar na televisão