





**<DINIS MEIRELES DE SOUSA FALCÃO>****<2020130403>****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	< arvore / folhas >			
	< Landscape / pedra >			
	< Landscape / grande >			
	< Pontao / principal >			
	< Landscape / water >			
Da lista apresentada, seleccione os modificadores que usou durante o processo de modelação (mínimo: 4)	x Array x Bevel <input type="checkbox"/> Boolean <input type="checkbox"/> Mask x Mirror	<input type="checkbox"/> Screw <input type="checkbox"/> Skin <input type="checkbox"/> Solidify x Subdiv. Surf. <input type="checkbox"/> Wireframe	<input type="checkbox"/> Curve <input type="checkbox"/> Displace <input type="checkbox"/> Hook x Noise <input type="checkbox"/> Mesh Def.	<input type="checkbox"/> Simple D. <input type="checkbox"/> Smooth <input type="checkbox"/> Surf. Def. <input type="checkbox"/> Warp x Decimate
Indique o nome dos objetos baseados em imagens, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou como base para a modelação	<imagem.png>		< arvore / Folha.001 >	
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1)	<arvore_junco.blend>		< Collection / tronco>	
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1)	< >		< / >	
Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1)	<landscape.blend>		<Landscape / Plane.007>	

## Relatório Final do Trabalho Prático

ANIMAÇÃO (25%)				
Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a <i>shapekeys</i> (mínimo: 2 <i>shapekeys</i> )	< arvore / pato >			
	< arvore / pato 1 >			
Identifique o nome de armaduras criadas e animadas por si (mínimo: 1)	< Personagem / Armature >			
Indique em que <i>frames</i> existem outras animações por <i>keyframes</i> (não aplicadas a armaduras nem a <i>shapekeys</i> )	120	216	432	552
Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo: 1)	<input checked="" type="checkbox"/> Cloth <input type="checkbox"/> Fluid	<input type="checkbox"/> Collision <input type="checkbox"/> Soft Body	<input type="checkbox"/> Explode	<input type="checkbox"/> Ocean
	<input type="checkbox"/> Outras. Quais? _____			

ILUMINAÇÃO (15%)			
<p>Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte)</p> <p>Indique de que <i>frame</i> foram retiradas estas imagens:</p> <p><b>192</b></p> <p>Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste <i>frame</i>:</p> <p><b>Point Area</b></p> <p><b>Sun</b></p> <p>Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: <b>360</b> , <b>624</b></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)	
			

## Relatório Final do Trabalho Prático

MATERIAIS (15%)		
Identifique o nome de <u>3</u> objetos com diferentes valores de brilho	< Landscape / pedra >	
	< Pontao / water >	
	< Landscape / Folha >	
Identifique o nome de <u>3</u> objetos com diferentes valores de refletividade	< Landscape / water >	
	< Pontao / Cube.008 >	
	< Landscape / pedra >	
Identifique o nome de <u>3</u> objetos com diferentes valores de transparência		
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a <b>técnica de UV Unwrapping</b> , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<pato.jpg>	< Landscape / pato>
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a <b>técnica de Bump Mapping</b> , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<TexturesCom_WoodPlanksOld0024_5_seamless_S.jpg> <TexturesCom_RockSharp0005_1_seamless_S.jpg>	< Pontao / Cube> < Landscape / pedra >
Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<TexturesCom_BarkPine0014_1_seamless_S.jpg> <TexturesCom_RockSharp0005_1_seamless_S.jpg> <TexturesCom_Grass0130_1_seamless_S.jpg>	< arvore / tronco > < Landscape / pedra > < Landscape / Plane.005>

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)	90 mm	168 - 216
	40 mm	576 - 672
	50 mm	240 - 336, 336 - 432, 432 - 576
Identifique em que <i>frames</i> foram criados efeitos de zoom (mínimo: 1)	288 , 384 , 552	

### Relatório Final do Trabalho Prático

EXTRAS (10%)	
Descreva aqui elementos extra que tenha usado no seu trabalho (por exemplo, som, conteúdos não lecionados nas aulas, ...)	Som (freesound.org), Edição de vídeo (DaVinci Resolve), Criação da personagem baseada em fotos e vídeos de mim (Polycam).