

LARA FILIPA DA SILVA BIZARRO





2021130066

MODELAÇÃO

MODELAÇÃO (30%)				
Identifique o nome dos <u>5 objetos mais complexos</u> <u>construídos com recurso a 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	<Carrinho / Carro>			
	<Comboio/comboio>			
	< Castelo/Castelo>			
	<Collection/Golden_Snitch>			
	<All/planta>			
	<gaiola/gaiola>			
Da lista apresentada, seleccione os modificadores que usou durante o processo de modelação (mínimo: 4)	X Array X Bevel X Boolean <input type="checkbox"/> Mask X Mirror	X Screw <input type="checkbox"/> Skin X Solidify X Subdiv. Surf. X Wireframe	<input type="checkbox"/> Curve <input type="checkbox"/> Displace <input type="checkbox"/> Hook <input type="checkbox"/> Lattice <input type="checkbox"/> Mesh Def.	<input type="checkbox"/> Simple D. <input type="checkbox"/> Smooth <input type="checkbox"/> Surf. Def. <input type="checkbox"/> Warp <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	<castelo.png> <golden_snitch.png>		<castelo / castelo> <Collection/Golden_Snitch> <Carrinho/varinha>	
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1)	<bezier-plataforma934.blend> <bezier-candieiro.blend>		<9 3/4 / parede> <Collection/ferro> <Collection/lampada_cima>	
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1)	<nurbs-sala.blend> <nurbs-snitch.blend> <nurbs_surface-varinha.blend>		<All / Vaso> <Collection / risco> <carrinho/varinha>	
Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1)	<plataforma934.blend>		<9 3/4 / parede>	

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>)	<Golden_snitch / Asas>			
Identifique o nome de armaduras criadas e animadas por si (mínimo: 1)	< Golden_snitch / Asas >			
	< Passaros/ passaro>			
Identifique o nome de armaduras importadas e animadas por si (opcional)				
Indique em que <i>frames</i> existem outras animações por <i>keyframes</i> (não aplicadas a armaduras nem a <i>shapekeys</i>)	Sala_final.blend (na camara) 0,20,51,81,101, 111,132,150 (na televisão) 0,120	Plataforma 934_final.blend (na camara) 0,21,39,51,80, 86,90	textoinicial_final.blend (na turbulência) 0,72	comboio_final.blend (na camara) 0,95,141,160,161,197 (no comboio e wind) 0,200 (no emissor) 0,80,120,130,200
Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo: 1)	<input type="checkbox"/> Cloth <input checked="" type="checkbox"/> Fluid	<input type="checkbox"/> Collision <input type="checkbox"/> Soft Body	<input type="checkbox"/> Explode	X 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>0-90 (plataforma934_final.blend)</p> <p>Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste <i>frame</i>:</p> <p>Area, spot e point.</p> <p>Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: 0-150 (sala_final.blend)</p>	Na sala também poderá observar iluminação com 3 luzes		
	Cena Global	Luz Principal	
			
	Luz de Preenchimento	Luz de Recorte (ou contra-luz)	
			

MATERIAIS (15%)		
Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de brilho	<lampada / lampada>	
	<All/sofa>	
	<Collection/texto>	
Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de refletividade	<All / Vaso>	
	<All/televisão>	
	<All/lampada>	
Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de transparência	<All / Vaso>	
	<Comboio/comboio>	
	<All/lampada>	
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de UV Unwrapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<castelo.png>	<castelo/ castelo>
	<rochat.png>	<paisagem/ rocha>
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de Bump Mapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	(shading using nodes)	<All / prateleira>
	<rochat.png>	<paisagem/rocha>

Relatório Final do Trabalho Prático

Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<cloth.png>	<All / lampada>
---	-------------	-----------------

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)	25 mm	0-150 (castelo_final.blend)
	200 mm	80 (plataforma934_final.blend)
	50 mm	0-22 (plataforma934_final.blend), 0-70 (texto inicial_final.blend)
	1000 mm	197-220 (comboio_final.blend)
	100 mm	141-159 (comboio_final.blend)
Identifique em que <i>frames</i> foram criados efeitos de zoom (mínimo: 1)	(plataforma934_final.blend) 1-90 frames (comboio_final.blend) 35-141,161-197	

EXTRAS (10%)	
Descreva aqui elementos extra que tenha usado no seu trabalho (por exemplo, som, conteúdos não lecionados nas aulas, ...)	Som