

LARA FILIPA DA SILVA BIZARRO

2021130066

TEMA

HISTÓRIA DO FILME	
Descreva sucintamente a história do filme que pretende criar, identificando quantas cenas terá e o cenário idealizado para cada uma (em termos gerais, sem detalhes), bem como o tipo de ação que se irá desenrolar	Pretendo ter três cenas distintas, uma sala onde será introduzido o contexto do filme, uma Plataforma e um castelo (o castelo e a plataforma serão alusivos ao mundo fictício de Harry Potter).

MODELAÇÃO

MODELAÇÃO				
Identifique o nome dos <u>5 objetos mais complexos</u> modelados por si, no Blender, com recurso a malhas, usando a seguinte estrutura <Nome da Coleção / Nome do Objeto>	<Carrinho / Carro>			
	< Castelo/Castelo>			
	<Collection/Golden_Snitch>			
	<All/planta>			
	<gaiola/gaiola>			
Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de modelação (mínimo: 4)	X Array	X Screw	<input type="checkbox"/> Curve	<input type="checkbox"/> Simple D.
	X Bevel	<input type="checkbox"/> Skin	<input type="checkbox"/> Displace	<input type="checkbox"/> Smooth
	X Boolean	X Solidify	<input type="checkbox"/> Hook	<input type="checkbox"/> Surf. Def.
	<input type="checkbox"/> Mask	X Subdiv. Surf.	<input type="checkbox"/> Lattice	<input type="checkbox"/> Warp
	X Mirror	X Wireframe	<input type="checkbox"/> Mesh Def.	<input type="checkbox"/> Wave

Relatório da 1ª Meta do Trabalho Prático

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>	<castelo / castelo>
	<golden_snitch.png>	<Collection/Golden_Snitch>
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1)	<bezier-plataforma934.blend>	<9 3/4 / parede>
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1)	<nurbs-sala.blend>	<All / Vaso>
	<nurbs-snitch.blend>	<Collection / risco>
Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1)	<plataforma934.blend>	<9 3/4 / parede>
	<castelo.blend>	<castelo/ terreno>