





i 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	<Animais / cão>			
	<Animais / gato>			
	<objetos_still / candieiro>			
	<objetos_still / apartamento1>			
	<objetos_still / apartamento2>			
Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de Modelação (mínimo 4)	<input type="checkbox"/> Array <input checked="" type="checkbox"/> Bevel <input checked="" type="checkbox"/> Booleen <input type="checkbox"/> Mask <input checked="" type="checkbox"/> Mirror	<input type="checkbox"/> Screw <input type="checkbox"/> Skin <input checked="" type="checkbox"/> Solidify <input checked="" type="checkbox"/> Subdivi. Surf. <input type="checkbox"/> Wireframe	<input checked="" 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 checked="" 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.	<lamp.png> <p6.png> <p1.png>		<objetos_still / candieiro> <objetos_still / apartamento1> <objetos_still / apartamento2>	
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier. (mínimo: 1)	<apartamento_bezier.blend>		<objetos_still / apartamento2>	
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs. (mínimo: 1)	<candieiro_nurbs.blend>		<objetos_still / candieiro>	
Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes. (mínimo: 1)	<chao.blend>		<objetos_still / pedras_chao>	

ANIMAÇÃO (25%)				
Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a <i>shapekeys</i> (mínimo 2 <i>shapekeys</i>)	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>			
Identifique o nome de armaduras criadas e animadas pelo aluno (mínimo: 1)	<Animais / caoossos>			
Identifique o nome de armaduras importadas e animadas pelo aluno (opcional)	<Animais / gatoossos>			
Indique em que <i>frames</i> existem outras animações por <i>keyframes</i> (não aplicadas a armaduras nem a <i>shapekeys</i>)	360	100	222	260
Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo 1)	<input type="checkbox"/> Cloth	<input type="checkbox"/> Collision	<input type="checkbox"/> Explode	x Ocean
	<input type="checkbox"/> Fluid	<input type="checkbox"/> Soft Body		
	x Outros. Quais? Wind			

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: 76</p> <p>Quais os tipos de luz no Blender que foram usadas neste <i>frame</i>:</p> <p>Point</p> <p>Sun</p> <p>Area</p> <p>Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: 0-120</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 <u>3</u> objetos com valores de brilho diferente	<lixo / espelho>	
	<objetos_still / chao>	
	<objetos_still / candieiro>	
Identifique o nome de <u>3</u> objetos com valores de <u>refletividade</u> diferente	<lixo / espelho>	
	<objetos_still / apartamento1> (janelas-vidroap)	
	<objetos_still / candieiro>	
Identifique o nome de <u>3</u> objetos com valores de <u>transparência</u> diferente	<objetos_still / apartamento1> (janelas-vidroap)	
	<objetos_still / candieiro>	
	<lixo / espelho>	
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de UV Unwrapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	<textura cao.png>	<Animais / cao>
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de Bump Mapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	StoneBricksBeige015 pasta	<texto_inicial.blend / parede>
Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	<textura cao.png> <gato.png> <3f0d863823fe437b9a7e4735b73855e9.png>	<Animais / cao> <Animais / gato> <objetos_movimento/ comida>

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	0 – 100,490-504
	50mm	100-120,300-379
	60mm	120-180,
	30mm	180-240,265
Identifique em que <i>frames</i> foram feitos efeitos de zoom (mínimo: 1).	0-100,272-303	

EXTRAS (10%)	
Descreva aqui os elementos extras que usou	Particle properties-<objetos_movimento/chuva>alteradas com wind (force field)