**Documentação de Criação do Cenário e Animações no Blender**

**1. Criação do Cenário**

Na criação do cenário, foi escolhida uma abordagem inspirada em fotos reais, com um cenário real, com o objetivo de replicar a sensação de uma sala. Para isso, foram necessários vários assets para a construção do mesmo, para tal utilizámos a extensão "Pose Library" do Blender, seria mais benéfico sermos nós próprios a modelar os assets, contudo, por falta de tempo não tivemos essa oportunidade. Esta extensão possibilita o uso de assets open-source criados pela comunidade, o que nos possibilitou a integração de diversos elementos de forma rápida e eficiente.

**Problemas Enfrentados e Soluções**

* **Posição da Câmara**: Como nunca tínhamos usado o Blender para renderizar imagens realistas, foi necessário aprender como posicionar a câmara adequadamente, bem como definir a resolução da foto.
* **Iluminação**: A primeira renderização revelou que a iluminação do cenário estava insuficiente. Para corrigir isso, foi adicionada uma luz do tipo ponto atrás da primeira câmara, ajustando a intensidade da luz para um valor elevado, atendendo às necessidades de iluminação do projeto.
* **Ajustes no Cenário**: Após configurar a iluminação, foi necessário ajustar a posição da câmara para os ângulos desejados, além de aumentar o cenário em algumas áreas para otimizar a composição visual.

**Assets Utilizados**

* **Procedural wooden wall panel** (Patryk Jerzak)
* **Lenovo laptop** (M X)
* **Plant** (ydd Creator)
* **Couch** (Blaž Mraz)
* **Painting with frame** (Eduardo Baroni)
* **Television** (Rohma Ansari)
* **TV Cabinet** (Patryk Jerzak)
* **Designer Carpet #11** (Maksymilian Zarychta)
* **Books** (BlenderKit Community)

**2. Criação das Animações**

Para a criação das animações, utilizámos a função "auto keying" do Blender, que permite que o Blender grave automaticamente os quadros chave durante o processo de animação.

**Estrutura das Animações**

As animações foram baseadas nos eixos de movimento do aplique articulado, de modo a que os utilizadores conseguissem explorar o padrão de movimento de cada eixo individualmente. Os quadros foram definidos arbitrariamente, com a animação a começar no quadro 1 e repetindo-se a cada 40 quadros (quadro 40, 80, 120, etc.). Essa abordagem garantiu uma velocidade de animação adequada para os efeitos desejados na interface.

**Animações Criadas**

* **SupportJointAnimation**: A articulação do suporte move-se para a direita e para a esquerda.
* **LongArmAnimation**: O braço maior do aplique move-se para cima e para baixo.
* **ShortArmAnimation**: O braço menor do aplique move-se para cima e para baixo.
* **ArmToJointAnimation**: A articulação após o braço menor move-se para baixo e para cima.
* **AbajurJoint**: A parte do abajur do aplique move-se para a esquerda e para a direita.

**Sincronização das Animações**

Como as animações são acionadas por botões criados em JavaScript, optamos por definir o início de todas as animações no quadro 1, para evitar qualquer atraso no começo dos movimentos. Isto garantiu que as animações fossem sincronizadas de forma suave e sem interrupções.