Carlos Tiago Simões dos Santos

Número de aluno: 2003035578

|  |  |
| --- | --- |
|  | 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 5 objetos mais complexos construídos com recurso a malhas, 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 | Aliens - Solunas / (Male – Female – Child) | | | |
| Nave / (Estruturas da nave) | | | |
| Crio-sleep - Camaras criogénicas | | | |
| Móveis / (Mesas, cadeiras, Cadeirão, candeeiro, pratos, jarra e talheres) | | | |
| Forest / Água  Espaço / Estrelas | | | |
| Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de Modelação (mínimo 4) | □ Array  □ Bevel  □ Booelan  □ Mask  □ Mirror | □ Screw  □ Skin  □ Solidify  □ Subdivi. Surf.  □ Wireframe | □ Curve  □ Displace  □ Hook  □ Lattice  □ Mesh Def. | □ Simple D.  □ Smooth  □ Surf. Def.  □ Warp  □ Wave |
| Indique o nome dos objetos baseados em imagens, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou como base para a modelação. | Jarro inicio.blend | | Moveis - Cima\_mesa / Copo Jarra | |
| Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier. (mínimo: 1) | <\_tubo interior da nave inicial.blend>  <20 isec.blend> | | Nave – details / Tubo nave  Diversos-ext / 20 isec | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs. (mínimo: 1) | Pilar nave inicio.blend  Tronco e ramos da floresta final.blend | | Forest – Tree / Tree  Nave – Colunas / Coluna-Nurbspath | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ANIMAÇÃO (25%) | | | | |
| Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a *shapekeys* (mínimo 2 *shapekey*s) | Moveis / Control-screen-allien | | | |
| Agua-Dome – Solo | | | |
| Identifique o nome de armaduras criadas e animadas pelo aluno (mínimo: 1) | Aliens–Solunas – Male - Solrac / MALE\_RIG.001 | | | |
| Aliens–Solunas – Child - Aifos CHILD\_RIG | | | |
| Identifique o nome de armaduras importadas e animadas pelo aluno (opcional) | Aliens–Solunas – Female–Elocin / FEMALE-RIG | | | |
|  | | | |
| Indique em que *frames* existem outras animações por *keyframes* (não aplicadas a armaduras nem a *shapekeys)* | **Vídeo planeta** | **Roupa dos aliens** | **água dome** | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo 1) | □ Cloth  □ Fluid | □ Collision  □ Soft Body | □ Explode | □ Ocean |
| □ Outros. Particle Systems | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ILUMINAÇÃO (15%) | | |
| Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte). Indique em que *frame* foram retiradas estas imagens: Frame 6101 interior - \_INT-NEW12.9-40fps  Quais os tipos de luz no Blender que foram usadas neste *frame*:  Backlight  Fill light  Key light  Indique em que *frames* estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes:  701 cena interior - \_INT-NEW12.9-40fps | 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 3 objetos com valores de brilho diferente | Espaço / Estrelas | |
| Nave / Fire | |
| Nave – Base / Landing Foam | |
| Identifique o nome de 3 objetos com valores de refletividade diferente | Móveis - Cima\_mesa / Jarra | |
| Móveis / Globo-control-forest | |
| CREDITOS / Ecrãn-Fim --- Nave-Base/Landing-Foam | |
| Identifique o nome de 3 objetos com valores de transparência diferente | Crio-sleep / CRIO1\_UP (O vidro) | |
| Agua-Dome / Dome\_main | |
| Nave – Topo / Ship.body.full (O vidro) | |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de UV Unwrapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | <textura folha.jpg>  <interior papaya verde.jpg> | Forest – Tree / Fruta.001  Forest – Folhas / Folhas |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de Bump Mapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | <Mud and Puddles\_4K\_Roughness.jpg.001>  <grand canyon texture.jpg.001> | Agua-Dome / Solo  Planeta1ext / Planeta1 |
| Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou. | <Metal\_wire\_Roughness.png> | Nave – Details – Tubo nave  Nave – Details – Porta  Nave – Topo / Ship..laterais |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CÂMARAS E AMBIENTE GERAL (15%) | | |
| Indique as lentes usadas (mínimo: 2) e as frames onde foram usadas, como indicado no exemplo (acrescente ou apague linhas consoante necessário). | 18mm | 1540 – 1748 (interior da nave - \_INT-NEW12.9-40fps) |
| 25mm | 5650– 7500 (Interior da nave - \_INT-NEW12.9-40fps) |
| 55mm | 2550– 2854 (Exterior da nave - \_animate-exterior-8.5) |
| Identifique em que frames foram feitos efeitos de zoom (mínimo: 1). | 5500 – 5650 (interior da nave - \_INT-NEW12.9-40fps)  3500 – (Exterior da nave - \_animate-exterior-8.5) | |

|  |  |
| --- | --- |
| EXTRAS (10%) | |
| Descreva aqui os elementos extras que usou | A parte do som, no entanto por falta de experiência não estou certo dos elementos que poderão ser considerados como elementos extra. Prefiro analisar com o professor na altura da defesa. |