<Diogo Rafael Abrantes Oliveira>

<2021146037>

|  |  |
| --- | --- |
|  | Preencha os quadros seguintes com muito cuidado e atenção.  O facto de não indicar aqui algum elemento pedido pode implicar que o mesmo venha não 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 | <Quarto / Comando> | | | |
| <Carro / Carro> | | | |
| <Estrada\_Montanha / Estrada> | | | |
| <Casa / Casa> | | | |
| <Quarto / Pop> | | | |
| Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de modelação (mínimo: 4) | □ Array  X Bevel  X Boolean  □ Mask  X Mirror | □ Screw  □ Skin  X Solidify  X Subdiv. Surf.  X Wireframe | □ Curve  □ Displace  □ Hook  □ Lattice  □ Mesh Def. | X Simple D.  X Smooth  □ Surf. Def.  X Warp  □ Wave |
| □ Outros. Quais?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | |
| Indique o nome dos objetos baseados em imagens, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou como base para a modelação | <only\_m.png> | | <Carro / Simbolo\_Carro> | |
|  | <armario.png> | | <Quarto / Armário> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1) | <coracao.blend> | | <Quarto / Coração> | |
|  | <trofeu1.0.blend> | | <Quarto / Trofeu> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1) | <Candeiro.blend> | | <Quarto / Candeeiro> | |
|  | <Macanheta\_Direita.blend> | | <Quarto / Macanheta\_Direita> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1) | <tapete.blend> | | <Quarto / tapete> | |
|  | <vírus.blend> | | <Quarto / Virus> | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ANIMAÇÃO (25%) | | | | |
| Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a *shapekeys* (mínimo: 2 *shapekey*s) | <Quarto / Vírus Vivo> | | | |
| <Quarto / Boneco> | | | |
|  | <Passarinhos / passaro1> | | | |
| Identifique o nome de armaduras criadas e animadas por si (mínimo: 1) | < Quarto / Boneco> | | | |
| <Passarinhos / passaro1> | | | |
| Identifique o nome de armaduras importadas e animadas por si (opcional) |  | | | |
| Indique em que *frames* existem outras animações por *keyframes* (não aplicadas a armaduras nem a *shapekeys)* | \_\_0-15\_\_ | \_15-104\_ | \_\_104-169\_ | \_346 - 477 |
| Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo: 1) | X Cloth  X Fluid | □ Collision  X Soft Body | □ Explode | □ Ocean |
| □ Outras. Quais?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ILUMINAÇÃO (15%) | | |
| Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte)  Indique de que *frame* foram retiradas estas imagens: 41  Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste *frame*:  \_\_\_\_Sun\_\_\_  \_\_\_\_Point\_\_  \_\_\_\_Spot\_\_\_  Indique em que *frames* estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: \_\_\_621 - 717\_\_\_\_ | 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 diferentes valores de brilho | <Quarto / BezierCurve > | |
| <Quarto / Coracao > | |
| <Estrada\_Montanha / Placa\_Estrada | |
| <Quarto / Luz\_Quarto> | |
| Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de refletividade | <Carro / Carro> | |
| <Quarto / Macanheta\_Direita> | |
| <Quarto / Ecra> | |
| Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de transparência | <Quarto / Base> | |
| <Quarto / base\_raquete> | |
| <Quarto / Janela> | |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de UV Unwrapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <ImphenziaPalette01.png> | <Carro / Carro> |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de Bump Mapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <montanha.png> | <Estrada\_Montanha / Montanha> |
| Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <grass.png> | <Estrada\_Montanha / relva> |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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) | 45 mm | 100-130 |
| 70 mm | 0-100 |
| 160 mm | 138-250 |
| 50 mm | 0-15;104-168;168-248;620 -717 |
| Identifique em que *frames* foram criados efeitos de zoom (mínimo: 1) | 100 -138; 230-250; 168-248 | |

|  |  |
| --- | --- |
| EXTRAS (10%) | |
| Descreva aqui elementos extra que tenha usado no seu trabalho (por exemplo, som, conteúdos não lecionados nas aulas, …) | Musica de para a Intro, Som do Carro. |