<Nome do Aluno>

<Número do Aluno>

|  |  |
| --- | --- |
|  | 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 | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | | | |
|  | | | |
|  | | | |
|  | | | |
|  | | | |
| Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de modelação (mínimo: 4) | □ Array  □ Bevel  □ Boolean  □ Mask  □ Mirror | □ Screw  □ Skin  □ Solidify  □ Subdiv. Surf.  □ Wireframe | □ Curve  □ Displace  □ Hook  □ Lattice  □ Mesh Def. | □ Simple D.  □ Smooth  □ Surf. Def.  □ 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 | <imagem.png> | | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1) | <nome\_do\_ficheiro.blend> | | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1) | <nome\_do\_ficheiro.blend> | | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1) | <nome\_do\_ficheiro.blend> | | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ANIMAÇÃO (25%) | | | | |
| Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a *shapekeys* (mínimo: 2 *shapekey*s) | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | | | |
|  | | | |
| Identifique o nome de armaduras criadas e animadas por si (mínimo: 1) | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | | | |
|  | | | |
| Identifique o nome de armaduras importadas e animadas por si (opcional) | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | | | |
|  | | | |
| Indique em que *frames* existem outras animações por *keyframes* (não aplicadas a armaduras nem a *shapekeys)* | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo: 1) | □ Cloth  □ Fluid | □ Collision  □ 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:  \_\_\_\_\_\_\_  Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste *frame*:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Indique em que *frames* estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | 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 | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | |
|  | |
|  | |
| Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de refletividade | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | |
|  | |
|  | |
| Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de transparência | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | |
|  | |
|  | |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de UV Unwrapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <imagem.png> | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de Bump Mapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <imagem.png> | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> |
| Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <imagem.png> | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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) | 18 mm | 0 – 255; 300-350;401-600 |
| 25 mm | 256-300 |
| 50 mm | 350-400 |
| Identifique em que *frames* foram criados efeitos de zoom (mínimo: 1) |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| EXTRAS (10%) | |
| Descreva aqui elementos extra que tenha usado no seu trabalho (por exemplo, som, conteúdos não lecionados nas aulas, …) |  |