<Nome do Aluno>

<Número do Aluno>

# TEMA

|  |  |
| --- | --- |
| HISTÓRIA DO FILME | |
| Descreva sucintamente a história do filme que pretende criar, identificando quantas cenas terá e o cenário idealizado para cada uma (em termos gerais, sem detalhes), bem como o tipo de ação que se irá desenrolar | <Descrição> |

# MODELAÇÃO

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| MODELAÇÂO | | | | |
| Identifique o nome dos 5 objetos mais complexos modelados por si, no Blender, com recurso a malhas, usando a seguinte estrutura <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | <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> | |
| <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> | |
| <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> | |
| <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> | |
| <nome\_do\_ficheiro.blend> | | <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | |