




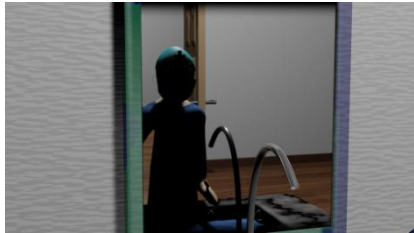

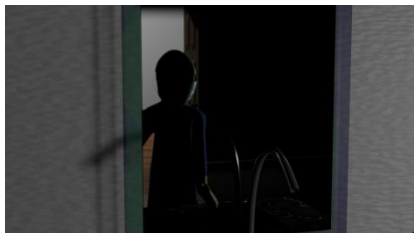
Preencha os quadros seguintes com muito cuidado e atenção.

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 <u>5 objetos mais complexos</u> construídos com recurso a <u>malhas</u> , 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	Scene 1.House.Furniture / Sink			
	Scene 1.House.Furniture / Couch			
	Scene 1.House.Furniture / Television			
	Scene 1.House.Furniture / Outdoor Door			
	Scene 1.House.Furniture / Virus Sword			
Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de Modelação (mínimo 4)	<input checked="" type="checkbox"/> Array	<input type="checkbox"/> Screw	<input type="checkbox"/> Curve	<input type="checkbox"/> Simple D.
	<input checked="" type="checkbox"/> Bevel	<input type="checkbox"/> Skin	<input type="checkbox"/> Displace	<input type="checkbox"/> Smooth
	<input checked="" type="checkbox"/> Booleen	<input checked="" type="checkbox"/> Solidify	<input type="checkbox"/> Hook	<input type="checkbox"/> Surf. Def.
	<input type="checkbox"/> Mask	<input checked="" type="checkbox"/> Subdivi. Surf.	<input type="checkbox"/> Lattice	<input type="checkbox"/> Warp
	<input checked="" type="checkbox"/> Mirror	<input type="checkbox"/> Wireframe	<input type="checkbox"/> Mesh Def.	<input type="checkbox"/> Wave
Indique o nome dos objetos baseados em imagens, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou como base para a modelação.	Outdoor door.jpg		Scene 1.House.Furniture / Outdoor Door	
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier. (mínimo: 1)	Models.blend		Sink / Sink.Faucet	
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs. (mínimo: 1)	Models.blend		TV / Television.TV Stand	

ANIMAÇÃO (25%)				
Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a <i>shapekeys</i> (mínimo 2 <i>shapekeys</i> )	Scene 1. Actors / Doctor.Base (Blink)			
	Scene 1. Actors / Doctor.Base (Yawn)			
Identifique o nome de armaduras criadas e animadas pelo aluno (mínimo: 1)	Scene 1. Actors / Doctor			
Indique em que <i>frames</i> existem outras animações por <i>keyframes</i> (não aplicadas a armaduras nem a <i>shapekeys</i> )	1 - 681 (Todas as frames tem alguma forma de animação por <i>keyframes</i> )			
Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo 1)	<input type="checkbox"/> Cloth	<input type="checkbox"/> Collision	<input type="checkbox"/> Explode	<input checked="" type="checkbox"/> Ocean
	<input type="checkbox"/> Fluid	<input type="checkbox"/> Soft Body		
	<input type="checkbox"/> Outros. Quais? _____			

ILUMINAÇÃO (15%)			
<p>Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte). Indique em que <i>frame</i> foram retiradas estas imagens: <u>120</u></p> <p>Quais os tipos de luz no Blender que foram usadas neste <i>frame</i>:  <u>Point</u>  <u>Spot</u></p> <p>Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: <u>48 - 681</u></p>	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 <u>brilho</u> diferente	Scene 1.House.Furniture / TV Stand (1.00)	
	Scene 1.House.Furniture / Virus Stand (0.20)	
	Scene 1.House.Furniture / Outdoor Door.Window (0.40)	
Identifique o nome de 3 objetos com valores de <u>refletividade</u> diferente	Scene 1.House.Furniture / Mirror 1.Mirror 001 (1.00)	
	Scene 1.House.Furniture / Sink.Faucet (0.80)	
	Scene 1.House.Furniture / Couch (0.20)	
Identifique o nome de 3 objetos com valores de <u>transparência</u> diferente	Scene 1.House.Furniture / Mirror 1 (0.70)	
	Scene 1.House.Walls / Window 1 (1.00)	
	Scene 1.House.Furniture / Virus Sword.Cog (0.90)	
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a <b>técnica de UV Unwrapping</b> , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	Skin Base Color.png	Scene 1.Actors / Doctor.Base
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a <b>técnica de Bump Mapping</b> , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	WoodFlooringMahoganyAfricanSanded001_NRM_2K.jpg	Scene 1.House.Walls / Floor
	WoodFineDark004_NRM_2K.jpg	Scene 1.House.Furniture / Television
	WoodQuarteredChiffon001_NRM_2K.jpg	Scene 1.House.Furniture / Outdoor Door
Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.		

CÂMARAS E AMBIENTE GERAL (15%)		
Indique as lentes usadas (mínimo: 2) e as <i>frames</i> onde foram usadas, como indicado no exemplo (acrescente ou apague linhas consoante necessário).	20mm	475 - 596
	32mm	48 - 95
	50mm	1 - 47; 96 - 474
Identifique em que <i>frames</i> foram feitos efeitos de zoom (mínimo: 1).	597 - 681	

EXTRAS (10%)	
Descreva aqui os elementos extras que usou	