

<FÁBIO OLIVEIRA>

<2022145902>

i 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 <u>5 objetos mais complexos construídos com recurso a malhas</u> , usando a seguinte estrutura <Nome da Coleção / Nome do Objeto> | <Escritório / Pessoa Escritório / Eu Escritório> e <Praia / Pessoa Praia / Eu Praia> | | | |
| Não deve incluir elementos importados e que não tenham sido construídos por si, no Blender | <Praia / Cacho de Uvas> | | | |
| | <Praia / Palmeira_1> | | | |
| | <Escritório / Secretaria Final> | | | |
| | <Escritório / Cadeira Escritório> | | | |
| Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de modelação (mínimo: 4) | <input checked="" type="checkbox"/> Array <input type="checkbox"/> Bevel <input checked="" type="checkbox"/> Boolean <input type="checkbox"/> Mask <input checked="" type="checkbox"/> Mirror | <input checked="" type="checkbox"/> Screw <input checked="" type="checkbox"/> Skin <input checked="" type="checkbox"/> Solidify <input checked="" type="checkbox"/> Subdiv. Surf. <input type="checkbox"/> Wireframe | <input type="checkbox"/> Curve <input type="checkbox"/> Displace <input checked="" type="checkbox"/> Hook <input type="checkbox"/> Lattice <input type="checkbox"/> Mesh Def. | <input checked="" type="checkbox"/> Simple D. <input type="checkbox"/> Smooth <input type="checkbox"/> Surf. Def. <input type="checkbox"/> Warp <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 | <Caneca.png> <Folha-Videira.jpg> <Rato e Monitor.blend> | | <Praia / Caneca de Cristal> <Praia / Cacho de Uvas / Folha> <Rato / Cube> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1) | <Caneca.blend> <Coração.blend> | | <Pega / BezierCurve.004> <Collection / Coração> | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1) | <Folha nurb curve.blend> | | <Collection / SurfCurve > | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1) | <Terreno final.blend> | | <Terreno Final / Relva> | |

Relatório Final do Trabalho Prático

| ANIMAÇÃO (25%) | | | | |
|--|--|--|----------------------------------|---|
| Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a <i>shapekeys</i> (mínimo: 2 <i>shapekeys</i>) | <Escritório / Pessoa Escritório / Eu Escritório> <Praia / Pessoa Praia / Eu Praia> | | | |
| Identifique o nome de armaduras criadas e animadas por si (mínimo: 1) | <Escritório / Pessoa Escritório / Eu Escritório> e <Praia / Pessoa Praia / Eu Praia> <Praia / Senhora Loira e Senhora Morena> | | | |
| Identifique o nome de armaduras importadas e animadas por si (opcional) | | | | |
| Indique em que <i>frames</i> existem outras animações por <i>keyframes</i> (não aplicadas a armaduras nem a <i>shapekeys</i>) | ____340 - 480____ Camara | ____500 - 620____ Uva | _____ | ____320 - 760____ Oceano |
| Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo: 1) | <input type="checkbox"/> Cloth <input type="checkbox"/> Fluid | <input type="checkbox"/> Collision <input type="checkbox"/> Soft Body | <input type="checkbox"/> Explode | <input checked="" type="checkbox"/> Ocean <input type="checkbox"/> Outras. Quais?_____ |

| ILUMINAÇÃO (15%) | | | | |
|--|---|--|---|--|
| Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte) | Substitua as imagens em baixo, por imagens do seu filme onde se vejam as luzes que usou. | | | |
| Indique de que <i>frame</i> foram retiradas estas imagens: ____0____ | Cena Global  | | Luz Principal  | |
| Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste <i>frame</i> : ____Point_____ ____Area_____ ____Spot_____ Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: ____710____ | Luz de Preenchimento  | | Luz de Recorte (ou contra-luz)  | |

Relatório Final do Trabalho Prático

| MATERIAIS (15%) | | |
|---|--|--|
| Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de brilho</u> | <Escritório / Monitor> | |
| | <Escritório / Lampada> | |
| | <Creditos / FCG / Letra_F> | |
| Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de refletividade</u> | <Praia / Oceano> | |
| | <Praia / Caneca de Cristal> | <Creditos / Caneca de Crristal> |
| | <Praia / Bola de Praia> | |
| Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de transparência</u> | <Escritório / Pessoa Escritório / Oculos Normais> | |
| | <Praia / Caneca de Cristal> | |
| | <Praia / Pessoa Praia / Oculos de Sol> | |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de UV Unwrapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <Iris.png> <Escritorio Ambiente.jpg> <Blue Screen.png> | <Escritório / Pessoa Escritório / Eu Escritório> <Escritório / Plano> <Escritório / Monitor> |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de Bump Mapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <Chão Escritório.jpg> | <Escritório / Plano> |
| Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | <Bola de Praia png> <Corda.jpg> | <Praia / Bola de Praia> <Creditos / FCG / Corda1> |

| 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) | 18 mm | |
| | 25 mm | 320 - 455; 680 - 900; |
| | 50 mm | 225 – 320; |
| Identifique em que <i>frames</i> foram criados efeitos de zoom (mínimo: 1) | 0 – 50; 200 – 225; 455 – 480; 480 – 680; | |

| EXTRAS (10%) | |
|---|--|
| Descreva aqui elementos extra que tenha usado no seu trabalho (por exemplo, som, conteúdos não lecionados nas aulas, ...) | Som de Ambiente de Escritório, Bocejo, Bater com a Cabeça, Harpa ao Entrar nos Sonhos e Música Havaiana. |