

&lt;FÁBIO OLIVEIRA&gt;

&lt;2022145902&gt;



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</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	<Escritório / Pessoa Escritório / Eu Escritório> e <Praia / Pessoa Praia / Eu Praia>			
	<Praia / Cacho de Uvas>			
	<Praia / Palmeira_1>			
	<Escritório / Secretaria Final>			
	<Escritório / Cadeira Escritório>			
Da lista apresentada, seleccione 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%)					
<p>Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte)</p> <p>Indique de que <i>frame</i> foram retiradas estas imagens:</p> <p style="text-align: center;">___0___</p> <p>Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste <i>frame</i>:</p> <p>___Point___</p> <p>___Area___</p> <p>___Spot___</p> <p>Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: ___710___</p>	<p>Substitua as imagens em baixo, por imagens do seu filme onde se vejam as luzes que usou.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px; vertical-align: top;"> <p>Cena Global</p>  </td> <td style="width: 50%; padding: 5px; vertical-align: top;"> <p>Luz Principal</p>  </td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> <p>Luz de Preenchimento</p>  </td> <td style="padding: 5px; vertical-align: top;"> <p>Luz de Recorte (ou contra-luz)</p>  </td> </tr> </table>	<p>Cena Global</p> 	<p>Luz Principal</p> 	<p>Luz de Preenchimento</p> 	<p>Luz de Recorte (ou contra-luz)</p> 
<p>Cena Global</p> 	<p>Luz Principal</p> 				
<p>Luz de Preenchimento</p> 	<p>Luz de Recorte (ou contra-luz)</p> 				

## 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 <b>a técnica de UV Unwrapping</b> , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<Iris.png>	<Escritório / Pessoa Escritório / Eu Escritório>
	<Escritorio Ambiente.jpg>	<Escritório / Plano>
	<Blue Screen.png>	<Escritório / Monitor>
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada <b>a técnica de Bump Mapping</b> , 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>	<Praia / Bola de Praia>
	<Corda.jpg>	<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.