<Francisco Andrade Carvalho>

<2019129635>

|  |  |
| --- | --- |
|  | 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 | Gato / gato | | | |
| Secretária / monitor | | | |
| Secretária / teclado | | | |
| Cena 2 / carro | | | |
| Secretária / copo | | | |
| 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 | front view.jpg / side view.jpg  top view.jpg | | Secretária / monitor  Secretária / teclado | |
| Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1) | cat front.jpg/cat side.png/side.jpg | | Secretária / gato | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1) | secretaria.blend | | monitor/monitor | |
| secretaria.blend | | secretária / copo | |
| Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1) | secretária.blend | | secretária/mola | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ANIMAÇÃO (25%) | | | | |
| Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a *shapekeys* (mínimo: 2 *shapekey*s) | <estrada e elementos / array\_arvores> | | | |
| <Pessoa / Armature> | | | |
| Identifique o nome de armaduras criadas e animadas por si (mínimo: 1) | <Pessoa / Armature> | | | |
|  | | | |
| Identifique o nome de armaduras importadas e animadas por si (opcional) |  | | | |
|  | | | |
| Indique em que *frames* exist em outras animações por *keyframes* (não aplicadas a armaduras nem a *shapekeys)* | \_\_\_\_0-243\_\_\_ | \_\_362-437\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 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:  \_451\_\_\_  Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste *frame*:  \_\_\_\_\_\_\_\_area light\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  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 | <Carro / carro> (chapa do carro) | |
| <Cena 1 / estrada e elementos/ ESTRADA001> | |
| <Cena 1 / estrada e elementos/ porta\_janela> | |
| Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de refletividade | <Carro / carro> (chapa do carro) | |
| <Carro / carro> (janelas do carro) | |
| <escritorio / cortina / cortina> | |
| Identifique o nome de 3 objetos com diferentes valores de transparência | <Cena 1 / estrada e elementos/ porta\_janela> | |
| <Cena 1/ escritorio/ secretária / cadeira> | |
| <Cena 1/ escritorio/ secretária / gato / gato> | |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de UV Unwrapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | Imagens/texturas/edificio/foto.jpg Imagens/texturas/textura arvore/ Maple\_Bark\_2\_COLOR.png | <Cena 1/ edificios / edificio.(001 ao 003) > <Cena 1 / estrada e elementos/ array\_arvores> |
| Indique o nome dos objetos onde foi aplicada **a técnica de Bump Mapping**, bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | Imagens/texturas/passeio/passeio.jpg | <Cena 1 / estrada e elementos/ estrada> |
| Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou | Imagens/texturas/escritório/secretaria.jpg Imagens/texturas/rato/rato.png | Cena 1/ escritorio/ secretária |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 | 0-85 |
| 25 mm | 85-340 |
| 50 mm | 350-400 |
| Identifique em que *frames* foram criados efeitos de zoom (mínimo: 1) | 360-409 | |

|  |  |
| --- | --- |
| EXTRAS (10%) | |
| Descreva aqui elementos extra que tenha usado no seu trabalho (por exemplo, som, conteúdos não lecionados nas aulas, …) | Voronoi texture (para o alcatrão), uma textura hdri para o mundo som do carro e uma musica sem direitos de autor |