

Ciência da Computação - 2º Período



**Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**MODELAGEM E CONSTRUÇÃO DE APLICAÇÕES 3D
TRAB. 6 - MODELAGENS 3D NO BLENDER**

Lucas Omar Andrade Leal

Poços de Caldas - MG

Ciência da Computação - 2º Período

Atividade

Criar uma ou mais texturas coloridas contendo o seu nome ilustrado em letras garrafais e um background. Aplicar este(s) arquivo(s) de textura a cada um dos modelos criados ao longo das aulas de modelagem no Blender. A textura contendo seu nome deverá ser aplicada em alguma área do objeto original ou você poderá duplicar o objeto original e aplicar a textura apenas no objetivo duplicado.

O arquivo textura poderá ser criado usando qualquer software gráfico como uma imagem jpg, bmp, png, entre outros, inclusive no Paint.

Portanto, todos os modelos deverão conter o seu nome texturizado em alguma parte do objeto.

Deverão ser entregues os seguintes modelos:

- Urso;
- Copo/Caneca;
- Baú;
- Suzanne com efeito subsurface, iluminação e hdr;
- Suzanne de metal dourado com reflexo, iluminação e hdr;
- Suzanne de metal prateado com reflexo, iluminação e hdr;
- Suzanne de vidro, iluminação e hdr;
- Criação de normal maps e aplicação em um plano (imagem e vídeo curto de demonstração alterando a posição da iluminação);
- Aplicação de displacement (imagem e vídeo curto de demonstração alterando a posição da iluminação);
- Modelando objetos ou personagens a partir de texturas;

Deverá ser gerado um único arquivo de imagem ou um único arquivo pdf, contendo as ilustrações de todos os modelos criados. Este arquivo deverá ser anexado como entrega.

Os arquivos editáveis correspondentes a todos os modelos e os vídeos de demonstração deverão ser compactados em um único arquivo e que deverá ser compartilhado através do uso da nuvem. O link de compartilhamento do arquivo deverá ser inserido no campo de mensagem da tarefa.

Ciência da Computação - 2º Período

- Urso;
- Copo/Caneca;
- Baú/Barril;



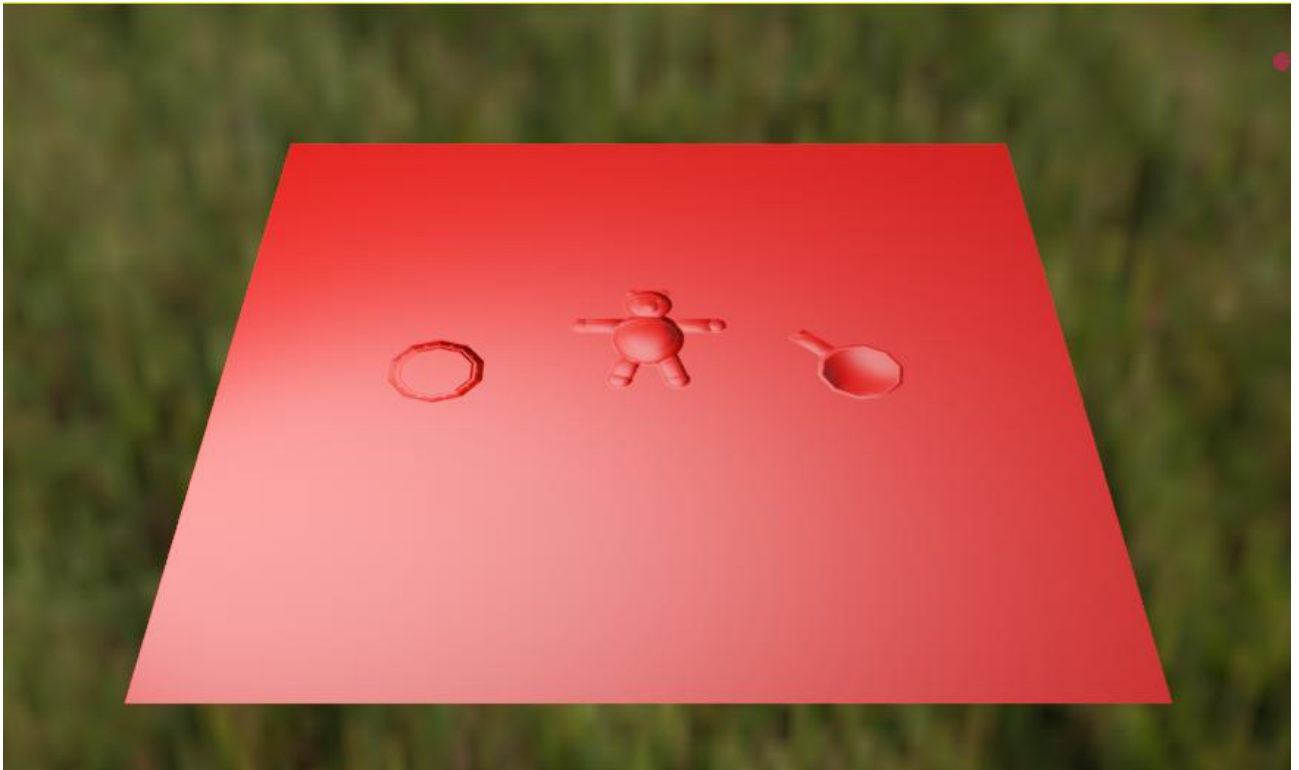
Ciência da Computação - 2º Período

- Suzanne com efeito subsurface, iluminação e hdr;
- Suzanne de metal dourado com reflexo, iluminação e hdr;
- Suzanne de metal prateado com reflexo, iluminação e hdr;
- Suzanne de vidro, iluminação e hdr;



Ciência da Computação - 2º Período

- Criação de normal maps e aplicação em um plano (imagem e vídeo curto de demonstração alterando a posição da iluminação);



Ciência da Computação - 2º Período

- Aplicação de displacement (imagem e vídeo curto de demonstração alterando a posição da iluminação);

