

RAFAEL FILIPE RODRIGUES PEREIRA

2022150534

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</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	1ª Cena / SkiPole			
	1ª Cena / Person			
	1ª Cena / Cabana			
	1ª Cena / Camisola			
	2ª Cena / Pinguim			
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 type="checkbox"/> Boolean <input type="checkbox"/> Mask <input checked="" type="checkbox"/> Mirror	<input type="checkbox"/> Screw <input type="checkbox"/> Skin <input checked="" type="checkbox"/> Solidify <input checked="" type="checkbox"/> Subdiv. Surf. <input type="checkbox"/> Wireframe	<input type="checkbox"/> Curve <input checked="" type="checkbox"/> Displace <input type="checkbox"/> Hook <input type="checkbox"/> Lattice <input type="checkbox"/> Mesh Def.	<input 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	Pinguim.png Pessoa.Jpg		2ª Cena / Pinguim 1ª Cena / Person	
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1)	Skis.blend		Coleção 1 / Laço Ski	
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1)	Skis.blend		Coleção 1 / SkiStick	
Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1)	Árvore.blend		Coleção 1 / Árvore	

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>)	3ª Cena / Pinguim			
Identifique o nome de armaduras criadas e animadas por si (mínimo: 1)	1ª Cena / Person			
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>)	1 - 350	350 - 595	595 - 728	_____
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: 900</p> <p>Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste <i>frame</i>:</p> <p>Área</p> <p>Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: Nenhum</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)	
			

Relatório Final do Trabalho Prático

MATERIAIS (15%)		
Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de brilho</u>	1ª Cena / Knob	
	Cena final / Cadeira	
	Cena final / Aluno	
Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de refletividade</u>	1ª Cena / Óculos	
	1ª Cena / Cabana (Vidros)	
	4ª Cena / Habitat (Água)	
Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de transparência</u>	1ª Cena / Cabana (Vidros da porta)	
	4ª Cena / Habitat (Gelo)	
	4ª Cena / Habitat (Água)	
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de UV Unwrapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	rough_wood_diff_4k.jpg closeup-texture-fresh-white-snow-surface.jpg	1ª Cena / Cabana (Telhado) 1ª Cena / Chão
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de Bump Mapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	rough_wood_diff_4k.jpg	1ª Cena / Cabana (Paredes)
Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	isec.png	Cena final / Cubolsec

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	665-728
	25 mm	860-1000 ; 728-860
	50 mm	0-270
Identifique em que <i>frames</i> foram criados efeitos de zoom (mínimo: 1)	220-270 ; 270-350 ; 350-728	

EXTRAS (10%)	
Descreva aqui elementos extra que tenha usado no seu trabalho (por exemplo, som, conteúdos não lecionados nas aulas, ...)	Adicionei uma música de fundo, "Bee Gees – Stayin' Alive".