

<NOME DO ALUNO>

<Número do Aluno>



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	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>			
Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de modelação (mínimo: 4)	<input type="checkbox"/> Array <input type="checkbox"/> Bevel <input type="checkbox"/> Boolean <input type="checkbox"/> Mask <input type="checkbox"/> Mirror	<input type="checkbox"/> Screw <input type="checkbox"/> Skin <input type="checkbox"/> Solidify <input type="checkbox"/> Subdiv. Surf. <input type="checkbox"/> Wireframe	<input type="checkbox"/> Curve <input 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	<imagem.png>		<Nome da Coleção / Nome do Objeto>	
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier (mínimo: 1)	<nome_do_ficheiro.blend>		<Nome da Coleção / Nome do Objeto>	
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs (mínimo: 1)	<nome_do_ficheiro.blend>		<Nome da Coleção / Nome do Objeto>	
Indique o nome dos objetos baseados em Geometry Nodes (mínimo: 1)	<nome_do_ficheiro.blend>		<Nome da Coleção / Nome do Objeto>	

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>)	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>			
Identifique o nome de armaduras criadas e animadas por si (mínimo: 1)	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>			
Identifique o nome de armaduras importadas e animadas por si (opcional)	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>			
Indique em que <i>frames</i> existem outras animações por <i>keyframes</i> (não aplicadas a armaduras nem a <i>shapekeys</i>)	_____	_____	_____	_____
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 type="checkbox"/> Ocean
	<input type="checkbox"/> Outras. Quais? _____			

ILUMINAÇÃO (15%)			
Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte) Indique de que <i>frame</i> foram retiradas estas imagens: _____ Indique os tipos de luz do Blender que foram usadas neste <i>frame</i> : _____ _____ _____ Indique em que <i>frames</i> 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)	
			

Relatório Final do Trabalho Prático

MATERIAIS (15%)		
Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de brilho</u>	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>	
Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de refletividade</u>	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>	
Identifique o nome de <u>3 objetos com diferentes valores de transparência</u>	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>	
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de UV Unwrapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<imagem.png>	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de Bump Mapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<imagem.png>	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>
Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou	<imagem.png>	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>

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	0 – 255; 300-350;401-600
	25 mm	256-300
	50 mm	350-400
Identifique em que <i>frames</i> foram criados efeitos de zoom (mínimo: 1)		

EXTRAS (10%)	
Descreva aqui elementos extra que tenha usado no seu trabalho (por exemplo, som, conteúdos não lecionados nas aulas, ...)	