

<NOME DO ALUNO>

<Número do Aluno>

TEMA

HISTÓRIA DO FILME	
Descreva sucintamente a história do filme que pretende criar, identificando quantas cenas terá e o cenário idealizado para cada uma (em termos gerais, sem detalhes), bem como o tipo de ação que se irá desenrolar	<Descrição>

MODELAÇÃO

MODELAÇÃO				
Identifique o nome dos <u>5 objetos mais complexos</u> modelados por si, no Blender, com recurso a malhas, usando a seguinte estrutura <Nome da Coleção / Nome do Objeto>	<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

Relatório da 1ª Meta do Trabalho Prático

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>
	<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>
	<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>
	<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>
	<nome_do_ficheiro.blend>	<Nome da Coleção / Nome do Objeto>