

SANDRA MARIA GONÇALVES PERDIGÃO

2019102697







Preencha os quadros seguintes com muito cuidado e atenção.

O facto de não indicar aqui algum elemento pedido pode implicar que o mesmo não venha 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	<AMBIENTE / tecto personalizado>			
	<PESSOA1 / corpo>			
	<PESSOA2 / corpo001>			
	<PESSOA3 / corpo001>			
	<PESSOA4 / corpo>			
Da lista apresentada, selecione os modificadores que usou durante o processo de Modelação (mínimo 4)	<input type="checkbox"/> Array	x Screw	<input type="checkbox"/> Curve	<input type="checkbox"/> Simple D.
	<input type="checkbox"/> Bevel	<input type="checkbox"/> Skin	<input type="checkbox"/> Displace	x Smooth
	<input type="checkbox"/> Boolelan	x Solidify	<input type="checkbox"/> Hook	<input type="checkbox"/> Surf. Def.
	<input type="checkbox"/> Mask	x Subdivi. Surf.	<input type="checkbox"/> Lattice	<input type="checkbox"/> Warp
	x Mirror	<input type="checkbox"/> Wireframe	<input type="checkbox"/> Mesh Def.	<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.	<COPO.jpg> <GARRAFA.jpg>		<OBJETOS AMBIENTE/ copo> <OBJETOS AMBIENTE/ garrafa>	
Indique o nome dos objetos baseados em curvas de Bézier. (mínimo: 1)	<fio balao.blend> <prenda_1.blend>		<OBJETOS AMBIENTE / balao> <OBJETOS AMBIENTE / prenda>	
Indique o nome dos objetos baseados em Nurbs. (mínimo: 1)	<jarra.blend>		<OBJETOS AMBIENTE / jarra>	

ANIMAÇÃO (25%)				
Identifique o nome dos objetos onde fez animação com recurso a <i>shapekeys</i> (mínimo 2 <i>shapekeys</i>)				
Identifique o nome de armaduras criadas e animadas pelo aluno (mínimo: 1)	<PESSOA1 / pessoa1>			
	<PESSOA2 / pessoa2>			
	<PESSOA3 / pessoa3>			
	<PESSOA4 / pessoa4>			
Identifique o nome de armaduras importadas e animadas pelo aluno (opcional)				
Indique em que <i>frames</i> existem outras animações por <i>keyframes</i> (não aplicadas a armaduras nem a <i>shapekeys</i>)	453	672	696	_____
Da lista apresentada, selecione as simulações físicas que usou (mínimo 1)	<input checked="" type="checkbox"/> Cloth <input checked="" type="checkbox"/> Fluid	<input checked="" type="checkbox"/> Collision <input type="checkbox"/> Soft Body	<input type="checkbox"/> Explode	<input type="checkbox"/> Ocean
	<input type="checkbox"/> Outros. Quais? _____			

ILUMINAÇÃO (15%)		
<p>Cenas que foram iluminadas por pelo menos 3 luzes (Principal, Preenchimento e Recorte). Indique em que <i>frame</i> foram retiradas estas imagens: 693</p> <p>Quais os tipos de luz no Blender que foram usadas neste <i>frame</i>: Luz Principal, Luz de Preenchimento, Luz de Recorte</p> <p>Indique em que <i>frames</i> estão outras cenas usando um sistema de iluminação com 3 luzes: _____</p>	<p>Substitua as imagens em baixo, por imagens do seu filme onde se vejam as luzes que usou.</p>	
	<p>Cena Global</p> 	<p>Luz Principal</p> 
	<p>Luz de Preenchimento</p> 	<p>Luz de Recorte (ou contra-luz)</p> 

MATERIAIS (15%)		
Identifique o nome de <u>3 objetos com valores de brilho</u> diferente	<AMBIENTE / Luz Candeeiro Tecto 1>	
	<AMBIENTE / Luz TV>	
	<AMBIENTE / Sol>	
Identifique o nome de <u>3 objetos com valores de refletividade</u> diferente	<OBJETOS AMBIENTE / jarra>	
	<OBJETOS AMBIENTE / prenda>	
	<OBJETOS AMBIENTE / mesa>	
Identifique o nome de <u>3 objetos com valores de transparência</u> diferente	<OBJETOS AMBIENTE / mesa>	
	<OBJETOS AMBIENTE / garrafa>	
	<AMBIENTE / cenário> (janela)	
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de UV Unwrapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	<madeira chao.jpg> <quadro1.jpg> <quadro2.jpg> <madeira.jpg> <Disney Intro_360P.mp4>	<AMBIENTE / cenário> <AMBIENTE / cenário> <AMBIENTE / cenário> <OBJETOS AMBIENTE / mesa> <MODELOS IMPORTADOS/ Movei TV>
Indique o nome dos objetos onde foi aplicada a técnica de Bump Mapping , bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.	<madeira.jpg>	<OBJETOS AMBIENTE / mesa>
Indique o nome dos objetos onde foram aplicadas texturas a formas não planares bem como o nome dos ficheiros das imagens que usou.		

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).	14mm-37mm	1 – 120;
	37mm-68mm	120-140;
	68mm-50mm	140-160;
	50mm-37mm	160-180

	37mm-25mm	180-220
	25mm-26.3mm	220-240
	26.3mm-28.7mm	240-260
	28.7mm-30mm	260-320
	30mm-26mm	320-340
	26mm-28mm	340-360
	28mm-40mm	360-380
	40mm-35mm	380-420
	35mm-30mm	420-480
	30mm-23mm	480-500
	23mm-21mm	500-660
	21mm-40mm	660-760
	40mm-60mm	760-800
Identifique em que <i>frames</i> foram feitos efeitos de zoom (mínimo: 1).	1-140; 140-220; 220-330; 320-340; 340-380; 380-660; 660-800	

EXTRAS (10%)	
Descreva aqui os elementos extras que usou	