

Вопросы по дисциплине «3d моделирование»

Теоритическая часть

- Создать анимацию на основе автоматических ключей
- Продемонстрировать перемещение, поворот и масштабирование объекта 3dsmax.
- Создать анимацию в 3ds max с помощью ручных ключей.
- Продемонстрировать редактирование материалов и наложение текстур в 3ds max
- Создать и клонировать объект 3dsmax.
- Продемонстрировать основы работы с источниками освещения в 3ds max.
- Объяснить редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max
- Продемонстрировать редактирование созданного объекта в 3dsmax
- Пояснить основы рендеринга для одной картинке или временного отрезка (видео) 3dsmax
- Создать объект с помощью Loft- функций 3dsmax
- Продемонстрировать настройки системы координат в 3ds max
- Продемонстрировать зеркальное отображение объекта в 3 ds max
- Преобразовать сплайна в редактируемый сплайн
- Создать сплайна, с помощью него создать тело вращения
- Создать объект на основе булевских функций.
- Продемонстрировать основы работы с камерой для создания сложной анимации.
- Показать анимацию на основе кривых
- Создать частицы, продемонстрировать анимацию частиц.
- Продемонстрировать применение источника света Omni
- Продемонстрировать применение источника света Free Direct
- Продемонстрировать применение источника света Target Direct
- Продемонстрировать применение источника света Free Spot
- Продемонстрировать применение источника света Skylight
- Продемонстрировать группировку объектов. Переименоватьобъекта, клонировать.
- Показать редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max
- Продемонстрировать работу Модификатора Extrude.
- Продемонстрировать работу Модификатора Bevel.
- Продемонстрировать работу Модификатора Cloth.
- Создать материал стекла
- Создать материал пластика
- Объяснить как вставить картинку на объект
- Продемонстрировать принцип работы развертки
- Объяснить как вставить картинку на объект
- Объяснить редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max
- Создать и клонировать объект 3dsmax.
- Показать редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max
- Пояснить основы рендеринга для одной картинке или временного отрезка (видео) 3dsmax
- Преобразовать сплайна в редактируемый сплайн
- Продемонстрировать группировку объектов. Переименоватьобъекта, клонировать.
- Продемонстрировать зеркальное отображение объекта в 3 ds max
- Продемонстрировать настройки системы координат в 3ds max
- Продемонстрировать основы работы с источниками освещения в 3ds max.
- Продемонстрировать основы работы с камерой для создания сложной анимации.
- Продемонстрировать перемещение, поворот и масштабирование объекта 3dsmax.
- Продемонстрировать применение источника света Free Direct

Продемонстрировать применение источника света Free Spot
Продемонстрировать применение источника света Omni
Продемонстрировать применение источника света Skylight
Продемонстрировать применение источника света Target Direct
Продемонстрировать принцип работы развертки
Продемонстрировать работу Модификатора Bevel.
Продемонстрировать работу Модификатора Cloth.
Продемонстрировать работу Модификатора Extrude.
Продемонстрировать редактирование материалов и наложение текстур в 3ds max
Продемонстрировать редактирование созданного объекта в 3dsmax
Создать анимацию в 3ds max с помощью ручных ключей.
Создать анимацию на основе автоматических ключей
Показать анимацию на основе кривых
Создать материал пластика
Создать материал стекла
Создать объект на основе булевских функций.
Создать объект с помощью Loft- функций 3dsmax
Создать сплайна, с помощью него создать тело вращения
Создать частицы, продемонстрировать анимацию частиц.

Практическая часть

Модель должна быть реалистична (не менее 5 простых форм), обязательное либо текстуры с материалом, либо анимация.

Смоделировать стол и стул
Смоделировать мягкий диван.
Смоделировать сундук
Смоделировать принтер
Смоделировать люстру
Смоделировать почтовый ящик на столбе
Смоделировать модель смартфона
Смоделировать очки
Смоделировать деревянную печь
Смоделировать фонтан
Смоделировать музыкальную колонку
Смоделировать дом
Смоделировать цифровые часы
Смоделировать аналоговые часы

Смоделировать песочные часы без песка

Смоделировать скейт

Смоделировать лодку

Смоделировать кухонный нож

Смоделировать подушку

Смоделировать вазу

Смоделировать розетку

Смоделировать кухонную ложку

Смоделировать вилку

Смоделировать прицеп

Смоделировать велосипед

Смоделировать детскую кровать

Смоделировать стол и стул

Смоделировать мягкий диван.

Смоделировать сундук

Смоделировать принтер

Смоделировать люстру

Смоделировать почтовый ящик на столбе

Для подготовки к экзамену рекомендуется использовать книгу Горелика «Самоучитель по 3ds max»