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 освещение в 3ds max. |
| Объяснить редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max |
| Продемонстрировать редактирование созданного объекта в 3dsmax |
| Пояснить основы рендаринга 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 рендаринга 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 освещение 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 дровяную 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»