

## ТРЕБОВАНИЯ К ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОМУ ЗАЧЕТУ

### (III семестр)

Дифференцированный зачёт по трехмерному моделированию предусматривает проверку практических навыков работы в программе для 3d моделирования 3DS\_MAX, а также способности к образному мышлению, способности логически мыслить и воплотить свое решение поставленной на зачете задачи предлагаемыми средствами. Главным для сдачи диф. зачёта есть выполнение всех заданий за семестр, выполнение теоретической и практической части диф.зачёта по 3ds\_Max.

### (VIII семестр)

Для успешной сдачи дифференцированного зачета в VIII семестре студенты должны выполнять задания в течение семестра и продемонстрировать теоретические знания, ответив на 2 вопроса из списка:

1. Трехмерная графика. Область ее применения.
2. Назовите программы для работы с 3d моделями и анимацией.
3. Что такое окна проекций?
4. Что такое параметрический объект?
5. Как скрыть или заморозить трехмерный объект?
6. Что такое рендер?
7. Какое действие выполняет модификатор Extrude?
8. Что такое полигон?
9. Как создать прозрачную текстуру?
10. Область применения трёхмерной лепки.
11. Как включить отображение сетки в Sculptris?
12. Как регулировать плотность сетки в Sculptris?
13. Для чего используется инструмент маска?
14. Как настроить размер и интенсивность кисти?
15. Расскажите о недостатках трехмерной графики.
16. Что такое фазовка?
17. Что такое компоновка?
18. Необходим ли этап черновой анимации в работе над короткометражным мультипликационным фильмом?
19. Опишите процесс создания и подготовки персонажа для проекта в технике трехмерной анимации.
20. Для чего нужна анкета персонажа? Назовите основные пункты анкеты.
21. Для чего нужна универсальная фигура?
22. Расскажите о значении пауз в анимации.
23. В каком случае используется принцип дуг?
24. Что такое «эффект темной долины»?
25. Расскажите о тайминге и спэйсинге.
26. Расскажите о принципе привлекательности персонажа.
27. Что такое топология?
28. Для чего нужна настройка веса вершин?
29. Что такое блокинг?
30. Какие кадры называют ключевыми в трехмерной анимации?