

## ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ

Контрольная работа выполняется студентами заочной формы обучения. Необходимо выбрать один из вариантов в соответствии с порядковым номером в академическом журнале. Для выполнения творческого задания необходимо изучить литературу по теме и создать требуемое изображение в соответствующем графическом и анимационном редакторе. Творческое задание должно отличаться композиционной четкостью, логичностью, грамотностью.

### (II семестр)

1. Создать проект в программе Autodesk Maya (композиция из кубов).
2. Создать проект в программе Autodesk Maya (текстура камня на шаре).
3. Создать проект в программе Autodesk Maya (замок с подъемным мостом).
4. Создать анимацию в программе Autodesk Maya (вращение колеса телеги).
5. Создать анимацию в программе Autodesk Maya (панорамная дорога с машинами).
6. Создать анимацию в программе Autodesk Maya (ветряная мельница).
7. Создать локацию в программе Autodesk Maya (лавочка в парке).
8. Создать локацию в программе Autodesk Maya (качели на детской площадке).
9. Создать анимацию в программе Autodesk Maya (мяч катится по наклонной плоскости).
10. Создать анимацию в программе Autodesk Maya (тающий снеговик).

### (III семестр)

1. Восстановить объект стену в 3dsMax.
2. Создать массивов объектов - кубик-рубик в 3dsMax.
3. Работа со свитками редактирования сплайнов.
4. Работа с телами вращения.
5. Создать объект из сплайна.
6. Создать объект бусы в 3dsMax.
7. Смоделировать ложку Surface.
8. Смоделировать стол в 3dsMax.
9. Создать и расположить цепи в 3dsMax.
10. Создать вилку LOFT в 3dsMax.

### (IV семестр)

1. Создать резной стул в 3dsMax с использованием текстур.
2. Смоделировать подушку.
3. Создать объект с применением модификатора Surface.
4. Смоделировать низкополигональный телевизор.
5. Создать скатерть на столе в 3dsMax.
6. Создать винтовую лестницу.
7. Создать комнату с обоями и ковровым покрытием в 3dsMax.
8. Создать собачью миску с косточкой в 3dsMax.
9. Создать игрушечный домик в 3dsMax.
10. Создать развертку и текстуру к готовой модели улитки.

### (V семестр)

1. Создать домик из примитивов.
2. Создать замкнутый сплайн по плану здания.
3. Создать стакан и тарелку в Cinema 4d.
4. Настроить освещение в готовой сцене (солнечная погода).
5. Настроить освещение в готовой сцене (пасмурная погода).

6. Выставить две камеры в готовой сцене.
7. Текстурировать стеклянную вазу.
8. Текстурировать металлический шарик.
9. Текстурировать деревянный стул.
10. Создать текстуру с ржавчиной.

**(VI семестр)**

1. Смоделировать коробок со спичками.
2. Моделировать спортивную гантелю.
3. Моделировать столовую ложку.
4. Создать композицию из яблок и груш.
5. Моделировать персонажа улитку.
6. Создать развертку к готовой улитке.
7. Создать текстуру к улитке.
8. Моделировать скейтборд.
9. Моделирование и текстурирование защитного шлема.
10. Создать развертку и текстуру для лица мультяшного персонажа.

**(VII семестр)**

1. Работа над дипломным проектом.

**(VIII семестр)**

1. Работа над дипломным проектом.