

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №1.

1. Методи представлення тривимірних об'єктів.
2. В чому полягає принцип правдоподібності зображення?
3. Проецювання та види проєцювання.
4. Нерівномірна сітка, ізолнії та їх недоліки.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №2.

1. Векторна полігональна модель та в чому її переваги.
2. Класифікація плоских проекцій.
3. Опишіть процес триангуляції.
4. Поняття : рендеринг, шейдер.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №3.

1. Наведіть принципи створення фотореалістичного зображення.
2. Аналітична модель поверхні та в чому її переваги.
3. Опишіть рівні візуалізації.
4. Розкрийте поняття 3-D графіки.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №4.

1. Нерівномірна сітка, ізолінії та їх переваги.
2. Використання каркасної (дротової) моделі.
3. Опишіть процес триангуляції.
4. Використання принципу: правдоподібність зображення.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №5.

1. Що таке дзеркальне віддзеркалення та його використання?
2. Що таке сплайн?
3. Що характеризує набір видимих областей або відрізків, заданий з машинною точністю?
4. Аналітична модель поверхні та в чому її недоліки.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №6.

1. Рівномірна сітка та її переваги.
2. Що характеризує інформація про найближчі об'єкти для кожного пікселя екрану?
3. В чому полягає процес «тесселяція»?
4. Що забезпечує принцип безлад і хаос?

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №7.

1. Що називають сценою?
2. Що є основою для моделювання 3D об'єктів
3. Характеристика методів, які відрізняються способом візуалізації сцени.
4. Нерівномірна сітка, ізолінії та їх недоліки.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №8.

1. Воксельна модель та її переваги.
2. В чому полягає процес «тесселяція»?
3. Класифікація плоских проекцій.
4. Що забезпечує принцип безлад і хаос?

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №9.

1. Що забезпечує принцип безлад і хаос?
2. Рівномірна сітка та її недоліки.
3. Що є основою для моделювання 3D об'єктів
4. Характеристика методів, які відрізняються способом візуалізації сцени.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №10.

1. Векторна полігональна модель та її переваги.
2. Використання принципу: текстура поверхні.
3. Проецювання та види проєцювання.
4. Методи представлення тривимірних об'єктів.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №11.

1. Аналітична модель поверхні та її недоліки.
2. Використання принципу: закруглені краї.
3. Характеристика методів, які відрізняються способом візуалізації сцени.
4. В чому полягає процес «тесселяція»?

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №12.

1. Нерівномірна сітка, ізолінії та її недоліки
2. Використання принципу: розсіяне світло.
3. Що таке сплайн?
4. Класифікація плоских проекцій.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №13.

1. Воксельна модель та її переваги
2. Поняття : рендеринг, шейдер.
3. Використання принципу: правдоподібність зображення.
4. Розкрийте поняття 3-D графіки.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №14.

1. Воксельна модель та її недоліки
2. В чому полягає термін «тривимірна графіка»?
3. В чому полягає процес «тесселяція»?
4. Методи представлення тривимірних об'єктів.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №15.

1. Векторна полігональна модель та її переваги.
2. Опишіть процес триангуляції.
3. Що таке сплайн?
4. Проецювання та види проєцювання.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №16.

1. Розкрийте поняття 3-D графіки.
2. Поняття : рендеринг, шейдер.
3. Аналітична модель поверхні та її недоліки
4. В чому полягає процес «тесселяція»?

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №17.

1. Аналітична модель поверхні та її недоліки.
2. Використання принципу: закруглені краї.
3. Характеристика методів, які відрізняються способом візуалізації сцени.
4. Методи представлення тривимірних об'єктів.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №18.

1. Що забезпечує принцип безлад і хаос?
2. Рівномірна сітка та її недоліки.
3. Що є основою для моделювання 3D об'єктів
4. Характеристика методів, які відрізняються способом візуалізації сцени.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №19.

1. Векторна полігональна модель та її переваги.
2. Використання принципу: текстура поверхні.
3. Характеристика методів видалення невидимих ліній видом одержуваного результату .
4. Методи представлення тривимірних об'єктів.

Національний авіаційний університет
Інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №1
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №20.

1. Що називають сценою?
2. Що є основою для моделювання 3D об'єктів?
3. Характеристика методів, які відрізняються способом візуалізації сцени.
4. Нерівномірна сітка, ізолінії та їх недоліки.