

Питання для самостійного опрацювання

з дисципліни

«3D технології в мультимедіа»

1. Моделі освітлення
2. Проста модель освітлення
3. Ідеальне відбиття
4. Реальне відбиття
5. Дифузне відбиття
6. Дзеркальне відбиття, модель Фонга
7. Фрактали в 3D
8. Методи трасування променів
9. Пряме трасування променів
10. Зворотне трасування променів
11. Графічний конвеєр та схема його роботи
12. Процеси рендерингу побудови 3D зображення
13. Процеси побудови 3D анімації
14. Основні способи анімації 3D об'єктів
15. Тривимірна звукова модель
16. 3D друк та 3D принтери.
17. Графічні бібліотеки OpenGL, DirectX, Direct3D, WPF
18. Стандарт WebGL

kmmt_nau