

Основи тривимірного комп'ютерного моделювання. 3К, 2С, 2мкр.

1. Інструмент Object графічного редактору ArchiCAD: область застосування, структура, приклад використання.
2. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для формування середовища кухні.
3. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для формування середовища кабінету.
4. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для формування середовища спальні.
5. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для формування середовища вітальні.
6. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для формування середовища холу.
7. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для формування середовища санвузла.
8. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для формування екстер'єру будинку.
9. Наведіть приклад використання інструменту Mesh графічного редактору ArchiCAD для створення моделі рельєфу місцевості. Як використати при цьому фрагмент географічної карти або знімок із космосу?
10. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для створення інженерних мереж на плані будинку.
11. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для моделювання ескалаторів, ліфтів, огорож, металевих і дерев'яних ферм покриттів, елементів протипожежної безпеки.
12. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для моделювання елементів систем опалення і кондиціонування, а також нетрадиційних джерел енергії.
13. Наведіть приклад використання інструменту Object графічного редактору ArchiCAD для моделювання геометричних форм.
14. Охарактеризуйте тип моделей, які застосовуються у інструменті Object графічного редактору ArchiCAD. Наведіть приклад зміни параметрів однієї з моделей.
15. Охарактеризуйте зв'язок між методами формування текстур і алгоритмами візуалізації графічного редактору ArchiCAD.
16. Наведіть приклад формування текстур для стін вітальні при використанні алгоритму візуалізації InternalEngine.
17. Наведіть приклад формування текстур для меблів спальні при використанні алгоритму візуалізації LightWorksEngine.

18. Наведіть приклад використання інструменту Accessories із пакету розширення Goodies при формуванні вигляду стіни кабінету.
19. Наведіть приклад використання інструменту InteriorWizard із пакету розширення Goodies при формуванні вигляду стін вітальні.
20. Наведіть приклад використання колон (інструмент Column або моделі інструменту Object) при формуванні вхідної групи.
21. Наведіть приклад використання балок (інструмент Beam або моделі інструменту Object) при формуванні вхідної групи.
22. Наведіть приклад використання інструменту Shell графічного редактору ArchiCAD.
23. Наведіть приклад використання інструменту Morph графічного редактору ArchiCAD.
24. Наведіть приклад використання інструменту Curtain Walls графічного редактору ArchiCAD.
25. Охарактеризуйте структури і призначення окремих груп інструменту Lamp.
26. Наведіть приклад організації природного освітлення інтер'єру із використанням інструменту Lamp.
27. Наведіть приклад організації штучного освітлення інтер'єру із використанням інструменту Lamp.
28. Охарактеризуйте призначення, системні вимоги, версії і різновиди програми Artlantis.
29. Опишіть процес конвертації даних із графічного редактору ArchiCAD до візуалізатора Artlantis.
30. Опишіть інтерфейс візуалізатора Artlantis.
31. Наведіть приклад зміни кольору і текстури у візуалізаторі Artlantis.
32. Наведіть приклад використання моделей людей, дерев, меблів, автомобілів у візуалізаторі Artlantis.
33. Наведіть приклад зміни параметрів природного освітлення у візуалізаторі Artlantis.
34. Наведіть приклад зміни параметрів штучного освітлення у візуалізаторі Artlantis.
35. Наведіть приклад управління камерою у візуалізаторі Artlantis.
36. Наведіть приклад зміни проекційної системи у візуалізаторі Artlantis.
37. Як використати фонові зображення у візуалізаторі Artlantis.
38. Як регулюються параметри і запускається процес рендерінгу у візуалізаторі Artlantis.
39. Які засоби постобробки можна використати після візуалізації зображення?
40. Опишіть процес конвертації даних із графічного редактору ArchiCAD до програми 3D Studio Max.
41. Опишіть процес створення профілю для колони за допомогою менеджера профілів.

42. Опишіть процес створення профілю для балки за допомогою менеджера профілів.
43. Опишіть процес створення профілю для стіни за допомогою менеджера профілів.
44. Наведіть приклад використання інструменту Morph для моделювання стендів.
45. Наведіть приклад використання інструменту Morph для моделювання меблів.