

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №1.

1. Метод Z-буфера
2. Модель освітлення
3. Реальне відображення.
4. Зворотне трасування
5. Метод Гуро зафарбовування граней

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №2.

1. Зворотне трасування.
2. Алгоритм Робертса.
3. Графічний конвеєр.
4. Складові освітлення.
5. Плоске зафарбування граней.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №3.

1. Зафарбування Гуро.
2. Алгоритм Робертса.
3. Етап модельні перетворення.
4. Фонове освітлення.
5. Ідеальне розсіювання.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №4.

1. Метод плаваючого горизонту
2. Ідеальне відображення.
3. Зворотне трасування
4. Етап освітлення.
5. Зафарбування Фонга.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №5.

1. Алгоритм художника
2. Ідеальне розсіювання.
3. Зворотне трасування.
4. Етап розбиття геометричних моделей на примітиви.
5. Недоліки методу Гуро зафарбовування граней

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №6.

1. Методи трасування променів
2. Зафарбування Фонга.
3. Етап видалення невидимих поверхонь
4. Дифузне відображення.
5. Метод Z-буфера.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №7.

1. Пряме трасування.
2. Визначення видимих поверхонь.
3. Метод плаваючого горизонту.
4. Дзеркальне відображення.
5. Недоліки методу Гуро зафарбовування граней.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №8.

1. Дифузне відображення.
2. Алгоритм художника.
3. Моделі освітлення.
4. Етап проектне проєцювання (видові перетворення).
5. Метод Гуро зафарбовування граней.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №9.

1. Моделі зафарбовування граней
2. Методи пріоритетів.
3. Характеристики поверхні.
4. Модель Фонга для дзеркального відображення.
5. Етап накладання текстури.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №10.

1. Опишіть стадію рендерингу.
2. Етап сортування даних по Z-буферу
3. Характеристики поверхні.
4. Метод Гуро зафарбовування граней.
5. Метод плаваючого горизонту.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №11.

1. Плоске зафарбовування
2. Стадія рендерингу.
3. Зворотне трасування.
4. Методи переборного типу.
5. Характеристики поверхонь.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №12.

1. Стадія геометричних перетворень
2. Методи видалення нелицьових граней багатогранника.
3. Ідеальне відображення.
4. Пряме трасування.
5. Недоліки методу Гуро зафарбовування граней.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №13.

1. Зворотне трасування
2. Метод Гуро зафарбування граней.
3. Етап зафарбування примітивів
4. Методи переборного типу.
5. Графічний конвеєр.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №14.

1. Методи видалення нелицьових граней багатогранника
2. Етап згладжування , фінальна обробка
3. Зафарбування Фонга.
4. Характеристики поверхонь.
5. Методи трасування променів.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №15.

1. Проста модель освітлення.
2. Алгоритм Робертса.
3. Плоске зафарбування граней.
4. Стадія геометричних перетворень.
5. Зворотне трасування променів.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №16.

1. Пряме трасування.
2. Визначення видимих поверхонь.
3. Метод плаваючого горизонту.
4. Дзеркальне відображення.
5. Недоліки методу Гуро зафарбовування граней.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №17.

1. Метод Z-буфера
2. Модель освітлення
3. Реальне відображення.
4. Зворотне трасування
5. Метод Гуро зафарбовування граней

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №18.

1. Зворотне трасування.
2. Алгоритм Робертса.
3. Графічний конвеєр.
4. Складові освітлення.
5. Плоске зафарбування граней.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №19.

1. Метод плаваючого горизонту
2. Ідеальне відображення.
3. Зворотне трасування
4. Етап освітлення.
5. Зафарбування Фонга.

НАУ
Інститут комп'ютерних технологій
Факультет комп'ютерних систем
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

Модульна контрольна робота №2
з дисципліни
«3D технології в мультимедіа»

Завдання №20.

1. Алгоритм художника
2. Ідеальне розсіювання.
3. Зворотне трасування.
4. Етап розбиття геометричних моделей на примітиви.
5. Недоліки методу Гуро зафарбовування граней