

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*