**ПЕРЕЛІК ОРІЄНТОВНИХ ПИТАНЬ ПІДГОТОВКИ ДО ЗАЛІКУ**

1. Що може містити сцена?
2. Що таке 3D-рендеринг?
3. Що таке візуалізація?
4. Де використовують 3D-візуалізацію?
5. До одного об'єкта можна застосувати декілька матеріалів, як і один матеріал можна застосувати до різних об'єктів?
6. Який редактор використовується в Blender для роботи з текстурами?
7. Що використовується для відображення двовимірної текстури на тривимірному об'єкті?
8. Як додати джерело освітлення на сцену?
9. Що утворюється набором поверхонь, які називаються полігонами і поєднані ребрами та вершинами?
10. Як називають тривимірний об'єкт в 3D- моделюванні?
11. ПЗ із тривимірного моделювання НЕ дозволяють працювати із глобальними координатами, тобто єдиними для всіх об'єктів у вашій сцені, та локальними - індивідуальними для вибраного об'єкта
12. Достатньо повільний процес візуалізації, що використовується при створенні відео.
13. Хто створив і очолив Blender Foundation у 2002 році?
14. Оберіть меш-об'єкт, якого не існує в Blender.
15. Cучасні інтерактивні системи 3d моделювання.
16. Основи інтерфейсу та принципи створення об’єктів в Вlender
17. Порівняння Blender з іншими програмними продуктами.
18. Призначення Blender та приклади моделювання та виробництва тривимірних об’єктів.
19. Система вікон в Blender.
20. Маніпуляції над об’єктами в Blender.
21. Основи полігонального моделювання в Вlender.
22. Призначені для користувача налаштування.
23. Основні Команди Blender та «гарячі клавіші».
24. Особливості полігонального моделювання.
25. Інструменти полігонального моделювання.
26. Модифікатори: Mirror, Lattice, Array.
27. Приклади створення моделей із застосуванням полігонального моделювання.
28. Використання складової Blender Game Engine.
29. Сенсори, контролери та актуатори в BGE.
30. Вступ до ігрового движка Blender Game Engine.
31. Редактор логіки. Призначення BGE
32. Правильне налаштування фізики об'єктів.
33. Програмування гри із застосуванням Python.
34. Сенсори. Принципи підключення актуаторів.
35. Налаштування камери і оточення. Прив'язка камери до об’єкту.
36. Створення простого футболу в BGE.
37. Засоби створення анімація у програмі Вlender
38. Теорія анімації. Основи анімації у програмі Blender.
39. Робота з Timeline.
40. Налаштування анімації у Graph Editor. Рух об'єкту по кривих.
41. Робота з NLA Editor.
42. Моделювання низкополігональних об’єктів.
43. Основи персонажної анімації у Вlender
44. Ріггінг та анімація персонажей.
45. Використання прив’язки скелету до мешу. Анімація ходи.
46. Матеріали та фізична анімація у програмі Вlender.
47. Створення та налаштування матеріалу. Базовий колір та відображення.
48. Мультиматеріали. Створення та налаштування текстур.
49. UV розгортки. Використання матеріалів та текстур. Запікання текстур.
50. Теоретичні засади фізичної анімації.