**Перелік теоретичних запитань для складання заліку**

**з дисципліни**

**«Комп’ютерне проектування інтер’єру»**

1. Види модифікаторів
2. Випадки застосування кожного модифікатора
3. Специфіка роботи з деякими модифікаторами
4. Лофтінг і loft-об'єкти
5. Редагування сплайнів шляху і перетинів на рівні параметричної форми
6. Зміна контурів шляху і перетинів на рівні під об’єктів
7. Проблема скручування
8. Створення loft-об'єктів на основі складових сплайнів
9. Створення loft-об'єктів на основі розімкнених сплайнів
10. Деформація масштабування
11. Деформація скручування
12. Деформація похитування
13. Деформація скошування
14. Деформація підгонки
15. Моделювання за допомогою булевого об'єднання
16. Моделювання за допомогою булевого віднімання
17. Створення вкладених булевих об'єктів
18. Редагування булевих об'єкта
19. Моделювання текстильних об’єктів
20. Редактор матеріалів
21. Створення матеріалів на основі базових текстурних карт
22. Створення матеріалів шляхом налаштування базових параметрів
23. Створення матеріалів на основі фотографій і звичайних текстур
24. Складні варіанти створення матеріалів
25. Нестандартні матеріали
26. Застосування текстурних карт
27. Типи карт
28. Використання освітлювальних приладів
29. Шляхи освітлення картини
30. Налаштування інтенсивності світла
31. Види камер в 3D StudioМах
32. Налаштування камер в в 3D StudioМах
33. Отримання зображень із камери в 3D StudioМах
34. Специфіка налаштуваньв 3D StudioМах
35. Алгоритм візуалізації V-Ray в 3D StudioМах
36. Рендер зображеньв 3D StudioМах
37. Візуалізація засобами V-Ray
38. Формування віддзеркалень і заломленьв 3D StudioМах
39. Імітація каустики (Caustics)в 3D StudioМах
40. Налаштування глобального освітлення (Global Illumination, GI)в 3D StudioМах