

Multimédia tárgy államvizsga kérdései

1. Ismertesse, hogy milyen lehetőségek vannak a 3DS Max-ben, a méretpontos objektumok létrehozására!
2. Milyen viszonyított koordináta-rendszerek használhatóak a 3DS Max-ben? Mikor melyiket célszerű használni?
3. Soroljon fel szerkesztést elősegítő eszközöket a 3DS Max-ben!
4. Sorolja fel, hogy milyen módokon lehet objektumokat létrehozni a 3DS Max-ben! Jellemezze ezen módszereket a legfontosabb tulajdonságaikkal!
5. Ismertesse az utólagos geometriai módosítások lehetőségeit!
6. Mik azok a módosítók, milyen csoportjai vannak és hogyan használhatóak?
7. Ismertesse az alapfokú animáció létrehozásának, készítésének, utólagos módosításának a menetét!
8. Ismertesse a textúrázás, felületi illetve mélységi mintázat használatát!
9. Ismertesse a fényforrások típusait, alkalmazási területeit és módjait!
10. Ismertesse a kamerák típusait, alkalmazási területeit és módjait!
11. Ismertesse a foto-realisztikus képkészítés menetét!

Csak nappalin:

12. Hogyan tartja nyilván és miként jeleníti meg az objektumokat a 3DS Max?
13. Ismertesse a részecskerendszerek alkalmazásának lehetőségeit!
14. Ismertesse a térgörbítők típusait, alkalmazási területeit és módjait!