



## Визуализация интерьеров в 3D MAX.sa\_ДИ

- 1 Как правильно создать стены комнаты?
- 2 Каким модификатором можно менять размеры объектов?
- 3 Как добавить текстуры на материал?
- 4 Какой материал используется для фона за окном?
- 5 Где создавать и редактировать материалы?
- 6 Как создать новый источник света?
- 7 Как изменить положение и направление источников света?
- 8 Как создать эффекты отражений в материалах?
- 9 Как параметр отвечает за угол обзора камеры в настройках камеры?
- 10 Какой модификатор делать фаски?
- 11 Как сделать чтобы на объекте было несколько материалов?
- 12 Какая клавиша отвечает за функцию вращения в 3D Max?
- 13 Какая клавиша отвечает за функцию перемещения в 3D Max?
- 14 Какая клавиша отвечает за функцию масштабирования в 3D Max?
- 15 В какой вкладке окна «Render Setup» настраивается размер изображений и путь сохранения рендеров?
- 16 Как правильно импортировать модели в сцену?
- 17 Какого источника освещения НЕТ в Corona Render?
- 18 Как настраивать цвет и интенсивность источника света?
- 19 В каком формате лучше всего сохранять рендер?





- (20) С помощью какого модификатора создаются профили, плинтуса и карнизы?
- (21) Какой карты не существует?
- (22) С помощью какой карты мы добавляем изображение с компьютера в шейдер.
- (23) Какая карта используется при создании металлического материала?
- (24) Какая карта используется для создания фейкового объема материала.
- (25) Какая карта используется как замена традиционному «маппингу» или созданию разверток.
- (26) Какая из этих карт НЕ процедурная.
- (27) Какая карта позволяет нам загрузить в неё несколько текстур одновременно.
- (28) Какой картой можно сделать градиент из более чем 3х цветов?
- (29) Какая карта позволяет нам менять настройки текстуры, такие как яркость, контрастность и т.п.
- (30) Какая карта задает только цвет.
- (31) Какой карты нет ?
- (32) С помощью какой карты мы добавляем изображение с компьютера в шейдер.
- (33) Какая карта используется при создании металлического материала?
- (34) Какая карта используется для создания фейкового объема материала.
- (35) Какая карта используется как замена традиционному «маппингу» или созданию разверток.
- (36) Какая из этих карт НЕ процедурная.
- (37) Какая карта позволяет нам загрузить в неё несколько текстур одновременно.
- (38) Какой картой можно сделать градиент из более чем 3х цветов?





- 39) Какая карта позволяет нам менять настройки текстуры, такие как яркость, контрастность и т.п.
- 40) Какая карта задает только цвет.

