

3D modelovanje i animacija, Elektrotehničar računara

br.	pitanje
1	Modelovanje, Svetlosni izvori i kamera, Renderovanje
2	Programski interfejs, Radna površina
3	Alati za obradu
4	Upravljanje datotekama
5	Objekti, tačka, ivica, površina , modovi rada
6	Koncept mrežnih objekata
7	Izrada standardnih oblika primitiva
8	Izrada izvedenih oblika primitiva
9	Vrste editora
10	Izrada savitljivih krivih
11	Primena i značaj mrežnih i polumrežnih objekata
12	Importovanje gotovih objekata
13	Orijentacija u prostoru, Promena pogleda
14	Prilagođenje vizira
15	Rezolucija vizira
16	Kretanje po vizirima
17	Probna vizualizacija
18	Selekcije objekat, područje
19	Grupisanje objekata, Kloniranje objekta
20	Alatke za transformacije
21	Grafički uređaji transformacije
22	Napredne kontrole (koordinatni sistem), veća preciznost, Podela površina na segmente
23	Modifikatori - upotreba, tipovi
24	Animiranje uz pomoć modifikatora
25	Osvetljenje scene
26	Senke
27	Kontrolisanje svetlosti
28	Upravljanje izvorima svetlosti
29	Definisanje teksture objekata
30	Definisanje materijala nad objektima
31	Dodavanje i definisanje UV mapa
32	Postavljanje scene
33	Postavljanje kamere
34	Podešavanje kamere i osvetljenja
35	Uloga kamere u formiranju scene, upravljanje kamerom
36	Postavljanje ključnih slika u animaciji, brzina animacije
37	Alati za medjukadriranje
38	Vremenski okvir animacije, trajanje i ponavljanje animacije
39	Kontroleri kretanja, Dodavanje zvuka
40	Renderovanje animacije

predmetni nastavnik: Nada Stojičević