

Четверть	3
Предмет	Информатика
Класс	11

Образовательный минимум.

Понятия	Определения
1. Трёхмерная графика	Трёхмерная графика (3D-графика) – это раздел компьютерной графики, который занимается созданием моделей и изображений <i>трёхмерных</i> объектов.
2. Этапы работы с 3D-моделями	Этапы работы с 3D-моделями <ul style="list-style-type: none"> • моделирование — создание трёхмерных моделей объектов • текстурирование (раскраска) — наложение на модели рисунков (текстур), имитирующих материал • освещение — установка и настройка источников света • анимация — описание изменения объектов во времени (изменение положения, углов поворота, свойств) • съёмка — установка камер (выбор точек съёмки), перемещение камер по сцене • рендеринг (визуализация) — построение фотореалистичного изображения или анимации
3. Программы для 3D-моделирования	Программы для 3D-моделирования <i>3ds MAX, Maya, AutoCAD, Cinema4D, Blender</i>
4. Рендеринг	Рендеринг – это построение двухмерного изображения: проекции трёхмерной сцены на плоскость с учетом материалов, текстур, освещенности, свойств внешней среды и т.п.
5. Алгоритм	Алгоритм – точный набор инструкций для исполнителя. Алгоритм – это программа для универсального исполнителя.
6. Стандартные операторы	read (a) -оператор ввода write(a) -оператор вывода div – деление нацело (остаток отбрасывается) mod – остаток от деления x:= random*(b-a) + a - Генератор случайных вещественных чисел, расширение и сдвиг: [a,b) x:= random*(b-a+1) + a - Генератор случайных целых чисел, расширение и сдвиг: [a,b) if <условие> then <действие1>else <действие2> -оператор условного перехода for i:= 1 to b do a := a+1 – цикл с переменной while k > 0 do begin ... end – цикл с предусловием var A: array[1..5] of integer – объявление массива
7. Стандартные функции	abs(x) — модуль sqrt(x) — квадратный корень sin(x) — синус угла, заданного в радианах cos(x) — косинус угла, заданного в радианах trunc(x) — отсечение дробной части round(x) — округление до ближайшего целого