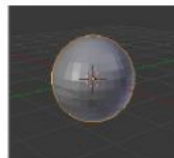


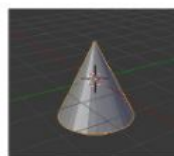
Основы 3D моделирования

Совместите изображения примитивов и их названия

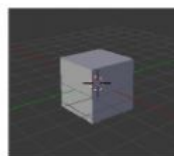
Куб



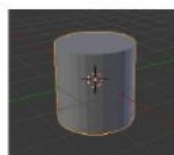
UV сфера



Цилиндр



Конус



Дайте определение понятию “материал”

Разместите в правильном порядке этапы создания 3D модели

- Рендер
- Создание материала
- Редактирование примитива
- Создание примитива
- Редактирование материала

1.

2.

3.

4.

5.