

C3M2O1 – Verzamelde resultaten

Inhoud

C3M2O1 – Verzamelde resultaten	1
Roy.....	1
Sanne	2
Sandra.....	2
Natan	3
Sebastian	4
Wêlat	5
Klaas.....	5
Mathijs.....	6
Joost.....	6
Hiwat	7
Timo.....	8

Roy

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

Solid modelling om de simpele vormen van het monument na te maken, gebruik makend van de bekende afmetingen. En Sculpting om de figuren op het monument vorm te geven.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

Met drie stappen, Place, Adjust, Combine.

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Het word genoemd doordat Tinkercad duidelijk gebruikt maakt van simpele vormen als de basis voor ieder model.

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

Ik zou voor Sculpting kiezen, omdat het uitermate geschikt is voor het modelleren van organische vormen.

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

Alle modelleertechnieken zijn toe te passen met Blender, Procedural Modelling wel met een plug-in.

Correct?

Question

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?
Voor een jaar abonnement moet €1.600 worden neergelegd.

Sanne

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

Dit ligt ook aan hoe groot de miniatuur moet worden. Er van uit gaan dat details zichtbaar moeten zijn lijkt een combinatie van Sculpting en Polygonal Modeling het handigst. Sculpting kan gebruikt worden om de standbeelden ruwe vorm te geven, waarna Polygonal Modeling gebruikt kan worden voor de pilaar en fijne gezicht details.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

Drie

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Tinkercad word genoemd in de les Solid Modeling omdat de de basis van Tinkercad vormen zijn. En aangezien Solid Modeling specifiek werkt met geometrische vormen werkt lijkt me dat inderdaad terecht.

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

Dit ligt aan het soort spel. Maar even uitgaand van een hedendaagse shooter zoals Battlefield: Polygonal. Dit specifiek omdat het voor dit soort games belangrijk is niet te veel polygons op het scherm te hebben om zo een betere framerate te hebben. En andere methodes (misschien met uitzondering van Solid Mondeling) houden hier geen rekening mee. Als je polygonal modeling gebruikt kan je er zelf rekening mee houden.

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

Sculpting, Polygonal Modelling and Procedural Modelling (through plugin).

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?

€ 1.600

Sandra

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

Solid modeling voor dde basisvorm van de pilaar. Dan polygonal modeling om de basis vorm van de figuren eruit te extruderen. Dan sculpting om de figuren realistisch te maken.

Correct?

Question

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

3 stappen: 1- Place 2- Adjust 3- Combine

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Er wordt gewerkt vanuit geometrische basisvormen, die je vervolgens aan elkaar vast kunt maken, door groeperen, en van elkaar af kunt trekken. Dit is terecht, wat onder solid modeling

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

Polygonal modeling om de basisvorm van je character te maken, daarna Sculpting, om het model te verfijnen. Je kunt ook alleen met sculpting werken, enkel door de hoge mate van details zal het bestand dan zo groot worden dat het minder geschikt is voor gebruik in een game. Projecteer je de details van het sculpten op een polygonal mesh dan heb je de voordelen van beide technieken, met behoud van een relatief lage bestandsgrootte.

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

Alle technieken kun je met blender toepassen en ook combineren. Voor solid modeling is het programma minder geschikt, de interface is er niet zo op gericht om met exacte maatvoering te werken, waardoor dit omslachtig is en in ander programma's efficiënter.

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?

1.936,00 per jaar inclusief belasting

Natan

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

Het oorlogsmonument in Amsterdam zou ik met de volgende technieken hebben toegepast: Ik zou Sculpting hebben toegepast om de standbeelden te modelleren. Solid Modeling is ideaal voor het modelleren van de 'pilaar' (zo noem ik het maar even), de blokken waar de standbeelden op staan en de muur die bij de meeste foto's op de achtergrond staat.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

Tinkercad wordt uitgelegd in drie simpele stappen: Het plaatsen van vormen, het aanpassen van vormen en het combineren van vormen. Tinkercad is een voorbeeld van een pakket dat uitvoerig gebruik maakt van Solid Modeling.

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Tinkercad is zoals ik het vorige vraagstuk al toelichtte bedoelt om vormen toe te passen om te modelleren. Solid Modeling gaat om het geometrisch toepassen van vormen. Omdat Tinkercad de gebruiker helemaal laten focussen op het manipuleren van geometrische vormen geeft dit pakket een goed beeld van hoe men deze techniek kan toepassen.

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

Correct?

Question

Als ik de opdracht zou krijgen om een game-character te modelleren dan zou ik mij focussen op de 'Polygonal Modeling'-techniek. "Waarom dan?" vraag je je misschien af. Ik zou deze techniek toepassen omdat het zeer waarschijnlijk is dat de opdrachtgever geen 'Minecraft'-character wil zien. Ik kan met alle 4 modelleertechnieken op zich gewoon een game-character maken. Maar omdat ik bij Procedural Modeling veel met wiskunde en formules werk, zou het nou eenmaal heel lang duren voordat ik er iets game-character waardigs mee kan modelleren. Solid Modeling is zeker een mogelijkheid voor een kubusvormige character, maar ik ga er van uit dat ik een enigzins realistische character ga maken. Dan is Sculpting ook nog een mogelijkheid, maar bij deze techniek is lang niet zo handig als ik later mijn character ga animeren. Om deze reden is Polygonal Modeling simpelweg praktischer.

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

Met blender kun je Sculpting en Polygonal Modeling toepassen.

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?

Volgens de officiële aankoop pagina van Autodesk kost één jaar gebruik van 3DS Max €2.141,70 . Stel dat je één maand trial doet en dan 11 losse maanden aan subscription betaald, dan kost het €2.928,20 . Het is mogelijk dat men een illegale versie op het internet kan vinden en zonder te betalen dus gebruik kan maken van het pakket, maar daar gaat het vraagstuk niet over en om die reden verdiep ik mij daar niet verder in.

Sebastian

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

Als eerst zou ik het grond stuk maken waarop de stand beelden staan met met solid modeling. Eerst de pilaar daarna de platen waarop de stand beelden staan.

Vervolgens zou ik de standbeelden maken met een sculpting progamma.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

3. learning the moves. camara tools. creating holes.

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Ik vind dit terecht gezien je hier geometrische vormen toevoegt.

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

sculpting. tenzij de character geen biologiese vormen bevat.

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

een stippen techniek. je begint met een vlakte waar je meerdere dimensies aan kan maken.

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?

1.600€

Wêlat

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

Voor de geometrische vormen van het Nationaal Monument gebruik ik Solid Modeling techniek en voor de standbeelden gebruik ik Sculpting techniek.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

Op de site wordt in 4 stappen de basisvaardigheden uitgelegd.

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Het modelleerproces in TinkerCAD focust hoofdzakelijk in het toevoegen en onttrekken van simpele basis vormen wat weer terecht in de les werd genoemd.

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

Sculpting techniek

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

modelleren, animatie , simulatie, rendering, motion tracking, video editing, game creatie

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?

Als student gratis gebruik voor 3 jaar. Een niet student betaalt 1600 euro per jaar.

Klaas

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

een combinatie van solid modeling om de trap, want en pilaar te maken en sculpting voor de beelden. het lastige is het combineren van de twee technieken. ik heb hiervoor een keer blender geprobeerd te gebruiken.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

13

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Tinkercad maakt gebruik van 3D solide vorm. tekeningen kunnen opgebouwd uit basisvormen of opgetrokken worden uit een 2D schets.

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

ik heb dit nog niet eerder geprobeerd maar ik weet dat er met blender een skelet opgebouwd kan worden waarmee modellen in beweging kunnen worden gezet.

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

polygonal heb ik zelf al eens uit geprobeerd maar ik heb begrepen dat er ook sculpting gebruikt kan worden.

Correct?

Question

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?
€2.141,70

Mathijs

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

Solid modeling voor de geometrische vormen. Polygonal modeling voor het maken van het mensen die erop staan. en Sculpting voor het fijne contouren van het werk.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

In drie stappen

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Omdat het gebruikt maakt van geometrische vormen die je kunt bewerken.

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

Polygonal modelling en Sculpting

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

Alle bovenstaande.

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?

Geen geld. als je student bent.

Joost

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

Voor de pilaar, muren en plateaus zou ik solid modelling gebruiken, omdat het geometrische vormen zijn. En voor de figuren kunnen zowel sculpting als polygonal modelling gebruikt worden. Dit is afhankelijk de hoeveelheid detail die nodig is, wil je meer detail kies je voor polygonal modelling. En daarnaast is het ook afhankelijk of je ervaring met polygonal modelling of sculpting software hebt.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

Tinkercad zou in drie stappen werken: plaatsen van blokken, het aanpassen van blokken, het combineren van blokken (met al resultaat volume toevoegen of weghalen)

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

Solid modeling wordt gedefinieerd als het modeleren met gesloten vormen en binnen Tinkercad kun je alleen vormen plaatsen die gesloten zijn. Daarnaast zorgt

Correct?

Question

Tinkercad ervoor dat alle oppervlakten van de vormen elkaar goed raken en dat de vorm ook aanpassing geometrisch correct blijft. Dit zijn de redenen waarom ik denk het terecht is dat Tinkercad als solid modeling gecategoriseerd is.

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

Voor modelleren van een game-karakter zou ik polygonal modelling kiezen.

Hiervoor zijn verschillende redenen. Solid modelling valt af omdat je alleen beperkt bent tot 'primitieven', in tegenstelling tot sculpting en polygonal modelling.

Voor sculpting geldt dat het doorgaans te gedetailleerd is en zou dan te veel rekenkracht vragen van de pc voor een game. Voor het animatie aspect is het zo dat het binnen polygonal modelling software al standaard mogelijkheden zijn om een skelet aan het model te koppelen waarmee de animatie gestuurd wordt in tegenstelling tot sculpting software. Verder is topologie een belangrijk aspect binnen game-character design, dit maakt het mogelijk om vanuit een basis karakter snel en makkelijk andere varianten te maken en dit is zeer lastig met een gesculpt model.

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

Met Blender kun je sculpten, polygonal modelling en procedural modelling. Solid modelling is mogelijk maar daar is het programma is er niet voor geoptimaliseerd zoals een CAD programma.

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?

Afhankelijk of je dit particulier of als student van een erkende opleiding wilt gaan testen, gaat het je voor een jaar € 1600,- kosten of je kunt het vrij niet-commercieel voor drie jaar gebruiken

Hiwat

Correct?

Question

Welke modelleertechniek zou je gebruiken om een miniatuur van het Nationaal Monument op de Dam in Amsterdam te modelleren in 3D ?

Correct

Ligt kort (in twee á drie regels) toe, welke techniek(en) je op welke wijze zou hebben toegepast om de voorgaande vraag te realiseren.

het nationaal monument op de dam in amsterdam bestaat voornamelijk uit grote geometrische structuren die makkelijk na te maken zijn in solid modeling, daarnaast zitten er meerdere gedetailleerde standbeelden die veel makkelijker na te maken zijn met sculpting/polygonal modeling.

In hoeveel stappen wordt op de site uitgelegd hoe Tinkercad werkt ?

1. plaatsen 2. aanpassen 3. combineren

Waarom is Tinkercad genoemd in de les Solid Modeling en is dit terecht denk je ?

het is terecht dat tinkercad gecategoriseerd is bij solid modeling omdat modellen gemaakt met tinkercad voor het grootste gedeelte met losse geometrische objecten gebouwd zijn, verder is het onmogelijk om 2 dimensionale vlakken te maken in tinkercad, de enige functie dat ervoor zorgt dat tinkercad niet 100 procent solid modeling is, is de mogelijkheid om via javascript sliders te maken die parameters koppelt met verschillende eigenschappen van het model wat valt in de categorie procedural modeling.

Correct?

Question

Voor welke modelleertechniek(en) zou je kiezen als je zou worden gevraagd een game-character te modelleren ?

voor hele simpele game-characters (3d versie van pacman ghosts) zou ik solid modeling kiezen, voor complexere en gedetailleerde game-characters zou ik een combinatie gebruiken van sculpting (details maken), polygonal modeling (basis structuur bouwen) en procedural modeling (eindmodel aanpassen).

Welke modelleertechniek(en) kun je met Blender toepassen ?

blender heeft een combinatie van mogelijkheden voor de technieken: - sculpting (als extension) - polygonal modeling - procedural modeling

Stel dat je graag 1 jaar lang 3DS Max zou willen testen. Hoeveel kost je dat ?

1.936,00 euro inclusief value added tax 1.600,00 euro exclusief value added tax

Timo