

## سوالات از ارائه

### ۱- رندرینگ را تعریف کنید.

به فرآیند تولید تصاویر و ویدئوهای واقع گرایانه با استفاده از مدل‌های سه‌بعدی و داده‌های صحنه در زمینه گرافیک کامپیوتری و طراحی سه‌بعدی گفته می‌شود.

### ۲- انواع رندرینگ را نام ببرید و کاربرد هر یک را بنویسید.

رندرینگ در زمان واقعی: بازی‌های ویدئویی، شبیه‌سازها و برنامه‌های واقعیت مجازی.  
رندرینگ غیرفعال: در فیلم‌ها، تبلیغات، فیلم‌های انیمیشن و افزونه‌های واقعیت مجازی.

### ۳- الگوریتم رندرینگ shadow را توضیح دهید.

این الگوریتم برای شبیه‌سازی و رندر کردن سایه‌ها در صحنه‌های سه‌بعدی استفاده می‌شود. این الگوریتم‌ها به صورت بهینه‌سازی شده در واقعیت مجازی استفاده می‌شوند تا سایه‌های واقع گرایانه و مناسبی را با توجه به موقعیت نور منبع و سایر عوامل ایجاد کنند.