

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ПРИДНЕСТРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМ. Т.Г. ШЕВЧЕНКО  
Бендерский политехнический филиал

Кафедра архитектуры и дизайна

УТВЕРЖДЕН  
на заседании кафедры  
« 22 » 09 2022г., протокол № 2  
Заведующий кафедрой  
Т. В. Чудина



**ФОНД**  
**ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**  
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.ДВ.05.02

**КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ**  
(наименование дисциплины)

2.07.03.01 Архитектура  
(код и наименование направления подготовки)

Архитектурное проектирование  
(наименование профиля подготовки)

бакалавр

Квалификация (степень) выпускника

Форма обучения

Очная

Год набора 2021

Разработал:  
Ст. преподаватель кафедры АиД  
 / Д.Ф. Долгих

Бендеры, 2022

**Государственное образовательное учреждение**  
*«Приднестровский государственный университет им. Т. Г. Шевченко»*

**Бендерский политехнический филиал**  
**Кафедра Архитектуры и дизайна**

**Итоговый тест к экзамену**

**1. Требуется получить ромбовидную фигуру.**

**Какой из перечисленных способов позволит решить поставленную задачу?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Выделить четыре вершины, применить Bevel (Скос)
2. Выделить полигон, применить Bevel (Скос)
3. Выделить грань, применить Extrude (Выдавить)
4. Выделить две смежные грани и применить Bridge (Мост)

**2. Требуется соединить несколько полигонов. Какая из перечисленных команд позволит решить поставленную задачу?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Attach (Присоединить)
2. Bridge (Мост)
3. Extrude (Выдавить)
4. Weld (Сварка)

**3. Требуется выполнить выделение вершин Poly-объекта рассеивающей областью.**

**Какой(ая) из перечисленных инструментов(команд) позволит решить поставленную задачу?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Инструментом Use Soft Selection (Использовать мягкое выделение) в свитке Soft Selection (Мягкое выделение)
2. Команда Select (Выделить) в свитке Vertex properties (Свойства вершин)
3. Инструмент выделения Circular Selection Region (Круговая область выделения)
4. Инструментом Paint Selection Region (Область выделения кистью)

**4. Какой из перечисленных способов позволят наложить многокомпонентный материал (Multi/Sub-Object) на Mesh-объект?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Необходимо использовать ID материала, назначенный на грань
2. Необходимо использовать ID материала, назначенный на элемент
3. Необходимо использовать ID материала, назначенный на полигон
4. Необходимо использовать ID материала, назначенный на объект

**5. Требуется создать объект методом лофтинга из NURBS. Какой из перечисленных инструментов позволит решить поставленную задачу?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Необходимо выполнить условие замкнутости направляющего сплайна, затем создать контурный и направляющий сплайны, преобразовать их в «Editable Spline (Редактируемый сплайн)» использовать инструмент «Loft (Лофтинг)» в свойствах объекта
2. Необходимо выполнить условие замкнутости контурного сплайна, затем создать контурный сплайн, использовать инструмент «UV-loft (UV-лофтинг)» в свойствах NURBS
3. Создать контурный сплайн, использовать инструмент «UV-loft (UV-лофтинг)» в свойствах NURBS
4. Использовать инструмент «Loft (Лофтинг)» в разделе Compound Objects (Составные объекты) после создания контурных и направляющих сплайнов

**6. Какие 2 из перечисленных типов объектов допускают применение «Mesh Select (Выбор Mesh)»?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Вспомогательные объекты
2. Камеры
3. Системы частиц
4. Кости

**7. Какое максимальное значение может принимать Vmap?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. 100
2. 150
3. 500
4. 999

**8. Какое количество слотов доступно в редакторе материалов?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. 12
2. 18
3. 24
4. Неограниченное (в Compact Material Editor)

**9. Какой вид системы поддерживаются модулем Reactor?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Мягких
2. Газообразных
3. Твердых тел
4. Тканей

**10. Возможно ли перемещение или вращение элементов Poly-объекта (вершин, полигонов и других), выделенных при помощи модификатора Mesh Select (Выбрать сетку)?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Только на уровне Edge (Ребро)
2. Только на уровне Polygon (Полигон)

3. Данный модификатор не позволяет перемещать или вращать элементы Poly-объекта
4. Да, на любом уровне подобъектов, который был выбран для выделения

**11. Требуется разделить 1 вершину на 2. Какой из перечисленных способов позволит решить поставленную задачу?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Выделить вершину, использовать инструмент Break (Прервать)
2. Использовать инструмент Insert (Вставить)
3. Использовать инструмент Refine (Дополнить)
4. Использовать инструмент Slice (Разрезать)

**12. Необходимо поместить в сцену файл, созданный в другой программе трехмерного моделирования. Какой из перечисленных способов позволит решить поставленную задачу?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Меню File (Файл), пункт XRef scene
2. 3DMax открывает только файлы созданные в пакетах фирмы Adobe
3. Меню File (Файл), пункт Open (Открыть)
4. Меню File (Файл), пункт Import (Импорт)

**13. Какие проекции существуют в 3Ds Max?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Right
2. Perspective
3. Aligment
4. Custom

**14. Какая закладка в командной панели 3Ds Max отвечает за создание всевозможных объектов?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Create
2. Modify
3. Motion
4. Display

**15. «Горячая клавиша» инструмента «выделить все»**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Ctrl+A
2. Ctrl+I
3. W
4. Alt+A

**16. Что из приведенного ниже прямоугольник?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. ChamferBox

2. Box
3. Cube
4. Ellips

**17. С помощью какой зажатой клавиши можно перетащить копию объекта?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. Shift
2. Alt
3. Ctrl
4. Enter

**18. Можно ли менять вид в проекциях 3Ds Max?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. можно
2. нельзя
3. только в перспективном виде
4. только в ортогональных видах

**19. Текстурированием называется?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. процесс создания движущихся или изменяющихся во времени объектов
2. просчет изображения
3. процесс раскраски трехмерных объектов
4. процесс наложения двумерных изображений на поверхности трехмерных объектов

**20. Просчет изображения в 3ds Max называется?**

**Тип вопроса: Одиночный выбор**

1. анализирование
2. рендеринг
3. анимация
4. текстурирование