

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ПРИДНЕСТРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. Т.Г. ШЕВЧЕНКО

Бендерский политехнический филиал
Кафедра *Архитектуры и дизайна*

УТВЕРЖДАЮ

Зав.кафедрой



Т. В. Чудина

« 30 » 09 2021г

ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.ДВ.10.01 Компьютерная графика 1 семестр
(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:

преподаватель кафедры АиД

 Д.Ф. Долгих

« 29 » 09 2021г

Бендеры, 2021

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

Бендерский политехнический филиал
Кафедра Архитектуры и дизайна

Итоговый тест к зачету

1. Какую из перечисленных опций следует задействовать у материала, для эффекта свечения

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Self-Illumination (Самосвечение)
2. 2-Sided (Двухсторонний)
3. Wire (Провод)
4. Opacity (Непрозрачность)

2. Требуется применить модификатор Select By Channel (Выбрать по каналу) к нескольким MESH-объектам. Какой из перечисленных способов позволит решить поставленную задачу?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Объединить объекты инструментом Group (Группировать)
2. Выделить объекты, затем, без дополнительных операций, применить модификатор
3. Необходимо предварительно применить модификатор Mesh Select (Выбрать сетку)
4. Сконвертировать объекты в Editable Poly

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

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Использовать инструмент Refine (Дополнить)
2. Выделить вершину, использовать инструмент Break (Прервать)
3. Использовать инструмент Insert (Вставить)
4. Применить модификатор Extrude (Выдавить)

4. Какое из перечисленных действий необходимо выполнить для корректного сглаживания модели?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Выделить необходимые полигоны и объединить их в группы сглаживания
2. Все ребра и грани должны быть одинаковой длины
3. Применить модификатор MeshSmooth или TurboSmooth
4. Настроить параметры Bump (Рельефность) в материале

5. Какой из перечисленных инструментов следует использовать для смешивания 3 и более цветов?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Gradient Ramp (Выстроенный градиент)

2. Gradient (Градиент)
3. Dent (Вмятина)
4. Mix (Смешивание)

6. Какое утверждение относительно ActiveShade (Активный вид) является верным?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. ActiveShade не поддерживает Atmospheric Effects (атмосферные эффекты)
2. ActiveShade поддерживает Rendering Effects (эффекты рендеринга)
3. ActiveShade поддерживает тени только типа Shadow Map (Карта теней)
4. ActiveShade является интерактивным рендером, обновляющимся в реальном времени

7. Какой из перечисленных способов позволит решить задачу соединения нескольких точек сплайна?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Выделить их, затем использовать команду «Weld (Сварить)»
2. Выделить их, использовать команду «Insert (Вставить)»
3. Выделить их, убедиться, что они находятся в пределах, указанных в поле «Weld threshold (Порог сварки)», использовать команду «Weld (Сварить)»
4. Использовать инструмент Connect (Соединить)

8. Какой из перечисленных модификаторов предназначен для проверки правильности геометрии?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. STL check (Проверка STL)
2. Subdivide (Подразделять)
3. HSDS
4. Vertex Weld (Сварка вершин)

9. В диффузный слот посредством Bitmap-карты помещено видеоизображение. Каким будет результат визуализации анимационной последовательности на объекте с примененным материалом?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Будет отображаться вся последовательность видеоизображения
2. Будет отображен только диффузный цвет, соответствующий видеоизображению
3. Будет отображаться только последний кадр видеоизображения
4. Будет отображаться только первый кадр видеоизображения

10. Необходимо имитировать ткань. Какой из перечисленных способов позволят решить поставленную задачу?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Создать ткань на вкладке «Create: Dynamics Objects (Создать: Динамические объекты)»
2. Использовать модификатор «Cloth (Ткань)»
3. Установить плагин сторонних разработчиков
4. Применить модификатор Soft Selection (Мягкое выделение)

11. Какие стандартные вида контроля экспозиции присутствуют в 3D Max?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Pseudo Color Exposure Control
2. HSV Exponential
3. Logarithmic Exposure Control
4. Gamma correction

12. Какой из перечисленных модификаторов предназначен для изменения формы сетки (Mesh или NURBS)?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Projection (Проекция)
2. Morpher (Морфер)
3. Select By Channel (Выбрать по каналу)
4. UV Unwrap (Развертка UV)

13. Какое из перечисленных действий следует выполнить для использования линзового эффекта свечение (Lens Effects Highlight)?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Включить данный эффект во вкладке Окружение и эффекты (Environment and Effects) и в свойствах данного объекта
2. Включить данный эффект в редакторе постобработки Video Post и в свойствах данного объекта
3. Включить данный эффект в свойствах данного объекта, затем во вкладке Окружение и эффекты (Environment and Effects) или в окне редактирования параметров рендера
4. Включить данный эффект в редакторе постобработки Video Post

14. Требуется задействовать модуль Hair and Fur (Шерсть и пух). Какой из перечисленных способов позволит решить поставленную задачу?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Вкладка Create: Systems (Создать: Системы)
2. Меню Reactor: Create Object (Реактор: Создать объект)
3. Вкладка Create: Extended Primitives (Создать: Расширенные Примитивы)
4. Применить модификатор Hair and Fur (Шерсть и пух)

15. Каково назначение функции Z-Depth, входящей в состав элементов рендера (Render Elements)?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Использование дополнительного канала глубины
2. Определение уровня освещенности объектов в зависимости от расстояния до источника света
3. Контроль глубины резкости сцены
4. Рендеринг черно-белого изображения, где яркость пикселя соответствует расстоянию до камеры

16. Каким будет результат попытки открытия файла, в котором используются отсутствующие текстуры?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Будет выдано сообщения об ошибке с предложением перезапустить 3DMax
2. Появится сообщение об отсутствии необходимых текстур и программа предложит указать путь к их местонахождению
3. Появится сообщение об отсутствии необходимых текстур и программа заменит их на стандартные
4. Объекты будут отображаться с черным или серым цветом вместо текстур

17. Какое основное отличие Mesh от PolyMesh?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Невозможно преобразовать Poly в Mesh
2. У Mesh-объектов отсутствуют подобъекты Border (Граница)
3. К Mesh-объектам нельзя применять сглаживание
4. У Mesh-объектов есть подобъекты Face (Треугольная грань), отсутствующие у Poly

18. При визуализации с большим разрешением сложной и насыщенной сцены 3D Max выдает сообщение об ошибке и закрывается. Какие 2 из перечисленных способов позволят устранить данную неполадку?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Установить более мощный процессор
2. Переустановить 3D Max 8
3. Производить визуализацию по частям, скрывая объекты, затем собрать итоговое изображение
4. Увеличить количество оперативной памяти

19. Какой из перечисленных инструментов следует использовать для последовательной визуализации нескольких видов одной сцены?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Экспорт панорамы (Panorama Exporter)
2. Пакетный рендер (Batch Render)
3. Рендер для текстуры (Render To Texture)
4. Render Setup (Настройки рендера)

20. Какое из перечисленных действий следует выполнить для применения модификатора к нескольким объектам?

Тип вопроса: Одиночный выбор

1. Выделить нужные объекты, затем, без дополнительных операций, применить модификатор
2. Объединить необходимые объекты в группу командой «Attach (Присоединить)»
3. Объединить необходимые объекты в группу командой «Group (Группировать)»
4. Сконвертировать все объекты в один Editable Poly.