Тест по дисциплине «Графическое моделирование»

1.Понятие «трехмерный» характеризуется:

А. Шириной и высотой.

Б. Высотой и глубиной.

В. Шириной, высотой, глубиной.

2.Определение «виртуальный»:

А. Анимированный объект.

Б. Нереальный. Компьютерная модель чего-либо.

В. Трехмерные объекты.

3. Прикладная программа, взаимодействуя с которой пользователь не только видит получаемые на выходе результаты, но может немедленно повлиять на них с помощью средств ввода - что-то добавить, изменить или удалить из выводимой приложением информации.

А. Интерфейс прикладного программирования.

Б. Коррекция перспективы.

В. Интерактивность.

4. Формат файла анимации, который позволяет передавать видео невысокого качества в Internet?

А. AVI.

Б. MOV.

В. RPF.

5.Выберите расположение настройки внутренних единиц 3ds max?

А. Customize – Units Setup – System Unit Setup.

Б. Customize – Customize User Interface.

В. Customize – Preferences.

6. Выберите путь расположения выпадающего списка Standard Primitives***:***

А. Create - Shapes

Б.Create - Geometry

В. Create – Modify

7.Инструмент Scale позволяет:

А. Масштабировать объект.

Б. Перемещать и вращать объект.

В. Выравнивать объект.

8.ВкладкаModifyсодержит:

А. Панель Geometry.

Б. Список модификаторов и параметры выделенного объекта.

В. Панель Shapes.

9.Клавиша F3 в рабочих окнах позволяет:

А. Включать режим отображения объекта закрашенным.

Б. Включать режим отображения объекта в виде сетки.

В. Включать режим отображения объекта прозрачным.

10.Какие подобъекты имеетинструмент Line:

А. Vertex, Edge, Face, Border, Polygon, Element.

Б. Vertex, Edge, Border, Polygon, Element.

В.Vertex, Segment, Spline.

11.Что позволяет выполнить команда Attach в модификаторе Edit Spline?

А. Присоединяет объекты к выбранному.

Б. Соединяет точки, которые лежат близко друг к другу.

В. Создание дополнительных точек.

12. Команда Scale Deformations позволяет:

А. Выделять и растягивать объект.

Б. Масштабировать объект.

В. Деформировать объект при помощи кривых масштабирования.

13. С помощью какой команды импортируют объекты в сцену?

А. Merge.

Б. Replace.

14. Что означает режим Instanсe, в настройках клонирования?

А. Создание ссылки на объект.

Б. Создание копии.

В. Создание образца.

15. Какой метод используется при расстановке света в сцене «Натюрморт»?

А. Метод треугольника.

Б. Метод четырехугольника.

В. Метод фронтального освещения.

16.Какой светильник является «всенаправленным»?

А.Target Spot.

Б.Omni.

В.Target Direct.

17. Тип тени для стекла:

А.Shadow Map.

Б. Area Shadow.

В.Ray Traced Shadows.

18. За что отвечает команда Hotspot?

А. Определяет размер освещенной области.

Б. Характеризует максимальный размер освещенной области.

В. Коэффициент, определяющий силу света источника.

19. В чем измеряется фокусное расстояние камеры?

А. см

Б. мм

В. дюймы

20. Выберите функцию канала карты Diffuse Color в редакторе материалов:

А. Канал цвета блика на объекте.

Б. Канал основного цвета, позволяет присвоить материалу текстуру.

В. Канал глянцевитости.

21.Выберите функцию канала карты Bump в редакторе материалов:

А. Канал прозрачности, позволяет сделать часть объекта прозрачным.

Б. Канал псевдорельефности, создает имитацию неровностей, не изменяя геометрию объекта.

В. Канал смещения, изменяет геометрию в соответствии с узором карты.

22.Основной способ тонирования, с помощью которого можно создать практически любую поверхность?

А. Strauss.

Б. Anisotropic.

В. Blinn.

23. Понятие «Горячего» материала –

А. Материал, появляющийся в момент копирования.

Б. Материал, не назначенный ни одному объекту сцены.

В. Материал, назначенный хотя бы одному из геометрических объектов сцены.

24. Выберите расположение карты Bitmap в редакторе материалов:

А. Maps – Diffuse Color – None.

Б. Maps – Bump – None.

В. Maps – Filter Color – None.

25.Модификатор проецирования карты (текстуры)?

А. UVW Map.

Б. UVW Mapping Add.

В. UVW Xform.

26.Название вкладки, которая позволяет выбрать область изображения?

А. Use Real – World Scale.

Б. View Image.

В. Texture.

27.Что позволяет настроить команда Environment?

А. Изменить качество визуализации.

Б. Качество финальной визуализации.

В. Изменить фон в окне визуализации.

28.Процесс создания реалистичных изображений на экране, использующий математические модели и формулы для добавления цвета, тени?

А. Ray Tracing.

Б.Rendering.

В. Perspective Correction.

29.Вкладка в окне Render Setup, позволяющая выбрать модули рендеринга?

А. Common.

Б. Renderer.

В. Render Elements.

30.Параметр, позволяющий визуализировать объекты, как двухсторонние?

А. Super Black.

Б. Force 2-sided.

В. Fields.

**Ключи к тесту**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ воп.** | ***вариант ответа*** | **№ воп.** | ***вариант ответа*** | **№ воп.** | ***вариант ответа*** |
| **1** | *В* | **11** | *А* | **21** | *Б* |
| **2** | *Б* | **12** | *В* | **22** | *В* |
| **3** | *В* | **13** | *А* | **23** | *В* |
| **4** | *Б* | **14** | *В* | **24** | *А* |
| **5** | *А* | **15** | *А* | **25** | *А* |
| **6** | *Б* | **16** | *Б* | **26** | *Б* |
| **7** | *А* | **17** | *В* | **27** | *В* |
| **8** | *Б* | **18** | *А* | **28** | *Б* |
| **9** | *А* | **19** | *Б* | **29** | *А* |
| **10** | *В* | **20** | *Б* | **30** | *Б* |