



## 3Д-графика.dor\_БАК(1/2)

- 1 Процесс создания статичной визуализации включает в себя ...
- 2 После построения 3d-модели следует этап ...
- 3 Общее название приёмов представления информации в виде изображений для большей наглядности – это ...
- 4 Единицы измерения, в которых принято работать в программе 3Ds Max, – ...
- 5 При работе в программе 3Ds Max в левой части экрана по умолчанию расположен такой элемент интерфейса, как ...
- 6 При работе в программе 3Ds Max в правой части экрана по умолчанию расположен такой элемент интерфейса, как ...
- 7 В программе 3Ds Max вкладка на командной панели, в которой находятся стандартные примитивы для моделирования, называется ...
- 8 В программе 3Ds Max увеличить выделенное окно проекции позволяет сочетание клавиш ...
- 9 Установите соответствие между инструментами программы 3Ds Max и горячими клавишами для их применения:
- 10 Установите соответствие между осями в программе 3Ds Max и их значениями:
- 11 Установите последовательность вкладок на командной панели в программе 3Ds Max:
- 12 Установите последовательность команд на панели инструментов в программе 3Ds Max:
- 13 В программе 3Ds Max настроить параметры визуализации можно в главном меню во вкладке ...
- 14 В программе 3Ds Max чтобы выделить несколько объектов в сцене, необходимо удерживать клавишу ...
- 15 В программе 3Ds Max задать точное местоположение объектов в сцене по трём осям позволяет такой элемент интерфейса, как ...
- 16 В программе 3Ds Max иконка чайника с молнией (см. рисунок ниже) на панели инструментов означает ...





- 17) Установите соответствие между видами на объект в окне проекции программы 3Ds Max и горячими клавишами для их использования:
- 18) Модель ... стала своеобразным эталоном трехмерной графики
- 19) В программе 3Ds Max объект, расположенный в правом верхнем углу каждого окна проекции, который помогает перемещаться в пространстве сцены, – это ... куб
- 20) Процесс создания 2D-изображения по разработанной 3D-модели за счет просчета различных параметров, физических характеристик системой визуализации в программе – это ...
- 21) В программе 3Ds Max вкладка, в которой расположены геометрические объекты, источники света и камеры, называется ...
- 22) Базовые геометрические объекты, которые служат основой для создания более сложных предметов, – это ...
- 23) В программе 3Ds Max вкладка для изменений параметров объекта называется ...
- 24) Установите соответствие между изображениями расширенных примитивов (см. рисунок ниже) и их названиями:
- 25) Если необходимо создать ряд объектов, обладающих одинаковыми характеристиками, и в случае изменения параметров любого из них, должны будут меняться параметры всех остальных, в программе 3Ds Max будет использоваться тип копирования, который называется ...
- 26) В программе 3Ds Max с помощью клавиши ... можно скопировать объект
- 27) Установите соответствие между типами копирования и их характеристиками:
- 28) В программе 3Ds Max функция, позволяющая точно задавать позиции объектов относительно друг друга, называется ...
- 29) Установите последовательность привязок на панели инструментов в программе 3Ds Max:
- 30) В программе 3Ds Max если необходимо совместить объекты по их углам, то используется пространственная привязка по ...
- 31) В программе 3Ds Max если необходимо повернуть объект на определенное число градусов, то используется ...
- 32) Установите последовательность действий в программе 3Ds Max при применении команды «выравнивание»:





- 33) Установите соответствие между пунктами в программе 3Ds Max и точками, по которым совмещаются объекты при выравнивании:
- 34) В программе 3Ds Max команда, используемая для того, чтобы отразить объект по одной или двум осям, а также создать отраженную его копию, на русском языке имеет название ...
- 35) В программе 3Ds Max булевы операции можно найти во вкладке ...
- 36) Команды, позволяющие создать новые формы посредством объединения, исключения и пересечения уже существующих объектов, – это ... операции
- 37) В программе 3Ds Max команда ProBoolean применяется к ...
- 38) Установите последовательность действий при группировке объектов в программе 3Ds Max:
- 39) В программе 3Ds Max в случае, если необходимо редактировать отдельный объект внутри группы, применяется команда ...
- 40) В программе 3Ds Max команда группировки объектов расположена в ...
- 41) Определенная операция, с помощью которой можно воздействовать на объект с целью создания новой формы, – это ...
- 42) Для того, чтобы модификатор сработал, объект ...
- 43) В программе 3Ds Max модификаторы можно найти на командной панели во вкладке ...
- 44) Установите последовательность шагов алгоритма использования модификаторов в программе 3Ds Max:
- 45) В случае, если необходимо создать арку, мост или простые мебельные ручки в программе 3Ds Max используется модификатор ...
- 46) В программе 3Ds Max, чтобы получить арку или мостик, необходимо вставить в параметр Angle модификатора, позволяющего изогнуть объект, ... градусов
- 47) Установите последовательность этапов применения модификатора Displace в программе 3Ds Max:
- 48) Установите соответствие между цветом карты и степенью ее влияния на объект в модификаторе Displace в программе 3Ds Max:





- 49 В случае, если необходимо создать подушку на основе Box, в программе 3Ds Max используется модификатор ...
- 50 В программе 3Ds Max с помощью модификаторов типа ... Box можно свободно трансформировать объекты по точкам на габаритном контейнере
- 51 В программе 3Ds Max в модификаторе Turbosmooth параметр ... влияет на степень сглаживания
- 52 В программе 3Ds Max в модификаторе Noise параметр ... позволяет задавать случайный характер шума
- 53 В программе 3Ds Max в модификаторе Twist параметр ... влияет на кривизну закручивания, позволяя сместить витки вверх или вниз объекта
- 54 В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет отсечь часть объекта
- 55 Установите соответствие между модификаторами и командами, которые они выполняют:
- 56 Установите соответствие между модификаторами и командами, которые они выполняют:
- 57 Имитация какого-либо физического процесса, принцип которой используется в модификаторе Cloth, – это ...
- 58 Установите последовательность шагов алгоритма использования в программе 3Ds Max модификатора Cloth для создания скатерти или драпировки:
- 59 В программе 3Ds Max параметры настройки характеристик предметов в модификаторе Cloth расположены в ...
- 60 В программе 3Ds Max модификатор, позволяющий создавать неоднородные или смятые поверхности, на русском языке называется ...
- 61 Этап в процессе создания и визуализации 3D-модели изделия, заключающийся в придании поверхности объемного объекта сходства с реальными материалами посредством использования карт, а также настройки определенных параметров и физических свойств, – это ...
- 62 В программе 3Ds Max вызвать настройки рендера для установки в качестве основной системы визуализации VRay можно с помощью горячей клавиши ...
- 63 В программе 3Ds Max горячая клавиша ... позволяет вызвать редактор материалов





- 64 Установите последовательность этапов создания материалов в программе 3Ds Max:
- 65 Растровое изображение (чаще всего бесшовное), используемое для создания реалистичного материала, – это ... карта
- 66 Установите последовательность этапов добавления текстурной карты в программе 3Ds Max:
- 67 Установите соответствие между названиями каналов в настройках материалах и характеристиками материалов в программе 3Ds Max:
- 68 Установите соответствие между каналами в настройках материалах и характеристиками материалов в программе 3Ds Max:
- 69 В программе 3Ds Max кнопка Show Shaded Material in Viewport в редакторе материалов позволяет ...
- 70 В программе 3Ds Max при настройке материала керамики или плитки рекомендуется использовать значение параметра Glossiness ...
- 71 В программе 3Ds Max при настройке материала дерева рекомендуется использовать значение параметра Bump ...
- 72 В программе 3Ds Max для того, чтобы сделать стекло цветным, необходимо задать нужный оттенок в канале ...
- 73 Тип материала, используемый для создания светящегося материала в программе 3Ds Max, – ...
- 74 Установите соответствие между типами материалов и значениями параметра Glossiness в программе 3Ds Max:
- 75 Создание, как правило, плоских объектов, имеющих сложные по форме края, либо множество отверстий, без затрагивания геометрии – это эффект ...
- 76 В программе 3Ds Max для создания стекла Reflect должен быть ... цвета
- 77 В программе 3Ds Max в случае, если необходимо создать траву, используется ... Fur
- 78 В программе 3Ds Max параметр настройки ... отвечает за количество ворсинок в настройках шерсти
- 79 В программе 3Ds Max для создания эффекта прозрачности используется канал ...
- 80 В программе 3Ds Max для настройки правильного проецирования текстурных карт материала на объекте используется ...





- 81) Тип моделирования, суть которого заключается в редактировании отдельных элементов сетки модели, – это ... моделирование
- 82) Отдельные элементы полигональной сетки в Editable Poly, такие как вершины, полигоны и ребра, называются ...
- 83) В программе 3Ds Max клавиша ... позволяет увидеть полигональную сетку модели в окне перспективы
- 84) В программе 3Ds Max за простое выдавливание выбранного полигона отвечает команда ...
- 85) Перенос объектов из текущей сцены называется ...
- 86) В программе 3Ds Max отделение выделенного подобъекта от модели в самостоятельный элемент выполняется с помощью команды ...
- 87) Установите соответствие между командами, упрощающими и автоматизирующими процесс выделения большого количества подобъектов, и их характеристиками в программе 3Ds Max:
- 88) Установите соответствие между командами, применяемыми к ребрам, и их характеристиками в программе 3Ds Max:
- 89) Внедрение в текущую сцену объектов из другой – это...
- 90) В программе 3Ds Max Editable Poly – это ...
- 91) В программе 3Ds Max за удаление вершины и, следовательно, прилегающих ребер отвечает команда ...
- 92) В программе 3Ds Max параметр ... в Soft Selection отвечает за изменение размеров области выделения
- 93) Установите последовательность расположения подобъектов в Editable Poly в программе 3Ds Max:
- 94) Установите соответствие между командами, применяемыми к вершинам, и функциями, которые они выполняют в программе 3Ds Max:
- 95) В программе 3Ds Max инструментом для упрощения процесса моделирования сложных объектов является основа, которая состоит из плоскостей с помещенными на них чертежами, называется ... студия
- 96) В программе 3Ds Max команда для разреза поверхности одного полигона называется ...





- 97) В программе 3Ds Max, если необходимо поместить в сцену объект формата .fbx, то будет использоваться команда ...
- 98) Свиток Soft ... в Editable Poly позволяет выделить подобъект таким образом, чтобы при его перемещении соседние подобъекты плавно тянулись за ним в зависимости от настроенной области
- 99) Установите последовательность действий при создании виртуальной студии в программе 3Ds Max:
- 100) Модификатор ... часто используется вместе с Editable Poly и позволяет сгладить острые формы
- 101) В программе 3Ds Max тип материала, позволяющий назначить разным полигонам модели разные материалы, называется ...
- 102) В программе 3Ds Max, если необходимо создать материал, имитирующий подтеки краски на кирпичной стене, или землю, частично поросшую травой, будет использоваться тип материала ...
- 103) В программе 3Ds Max идентификатор материала обозначается как ...
- 104) В программе 3Ds Max с помощью кнопки ... можно изменить или выбрать тип материала
- 105) В программе 3Ds Max с помощью команды ... можно изменить количество подматериалов (компонентов) в Multi/Sub-Object
- 106) Установите последовательность действий при загрузке уже готовой библиотеки материалов в программе 3Ds Max:
- 107) В программе 3Ds Max на уровне подобъектов ... в Editable Poly можно назначить ID для Multi/Sub-Object
- 108) Установите соответствие между параметрами многослойного материала и их характеристиками:
- 109) Установите соответствие между дополнительными типами материалов и их характеристиками:
- 110) Набор различных материалов, используемых при создании проектов, – это ...
- 111) В программе 3Ds Max для создания эффекта рисованного двумерного изображения используется тип материала ...
- 112) В программе 3Ds Max библиотека материалов имеет формат ...





- 113) В программе 3Ds Max из двух материалов, один из которых располагается на внутренней стороне объекта, а другой – на внешней, состоит тип материала ...
- 114) Установите последовательность этапов создания Multi/Sub-Object в программе 3Ds Max:
- 115) Установите соответствие между параметрами обводки в Ink'n Paint и их характеристиками:
- 116) В программе 3Ds Max многослойный тип материала, в котором на базовый материал накладывается покрывающий и вставляется маска для правильного распределения материалов между собой, называется ...
- 117) В программе 3Ds Max при использовании карты в ... на белых областях будет виден покрывающий материал
- 118) В программе 3Ds Max параметр ... в Ink'n Paint отвечает за формирование блика
- 119) В программе 3Ds Max параметр ... в Ink'n Paint отвечает за цвет заливки
- 120) Установите последовательность этапов создания библиотеки материалов в программе 3Ds Max:
- 121) В программе 3Ds Max камеры и источники света можно найти во вкладке ...
- 122) Источники света, которые точно воспроизводят освещенность, цвет и пространственное распределение силы света, свойственные реальным ИС, – это ... источники света
- 123) В программе 3Ds Max сочетание клавиш ... позволяет быстро создать камеру в окне перспективы
- 124) В программе 3Ds Max с помощью параметра ... можно вручную увеличить или уменьшить яркость фотометрического источника света
- 125) Наиболее часто при визуализации используется ... камера
- 126) В программе 3Ds Max параметр VrayLight ... влияет на оттенок света
- 127) Установите соответствие между типами VrayLight и их характеристиками:
- 128) В программе 3Ds Max при значении EV ... рендер получится наиболее ярким





- 129 Панорамная фотография на 360°, которая может быть использована для освещения сцены, – это ... карта
- 130 В программе 3Ds Max команда ... позволяет сделать так, чтобы ИС не был виден при рендере
- 131 В программе 3Ds Max параметр ... в Physical camera отвечает за фокусное расстояние
- 132 В программе 3Ds Max параметр ... в VRaySun позволяет изменить цвет ниже линии горизонта («земли») при установке карты VRaySky
- 133 Установите последовательность этапов применения HDRI в программе 3Ds Max:
- 134 Установите соответствие между параметрами VrayLight и их функциями в программе 3Ds Max:
- 135 Управление яркостью получаемого рендера с помощью настроек у съемочной камеры – это ...
- 136 В программе 3Ds Max при значении EV = ... рендер получится темным
- 137 В программе 3Ds Max с помощью кнопки ... можно вызвать окно Environment
- 138 В программе 3Ds Max параметр ... в VRaySun влияет на общий оттенок картинки за счет определения количества пыли в воздухе
- 139 Установите последовательность параметров в VrayLight в программе 3Ds Max:
- 140 В программе 3Ds Max фон в сцене можно установить в ...
- 141 Предварительная визуализация с низкими настройками качества итогового изображения – это ... визуализация
- 142 В программе 3Ds Max настройка параметров визуализации происходит в ...
- 143 В программе 3Ds Max в пункте ... в настройках устанавливается нужная система визуализации, например, V-Ray
- 144 Итоговая визуализация с высокими настройками качества изображения – это ... визуализация
- 145 В программе 3Ds Max с помощью сочетания клавиш ... можно запустить рендер





- 146) Установите соответствие между параметрами и их значениями для черновой визуализации в программе 3Ds Max:
- 147) Установите соответствие между параметрами и их значениями для чистовой визуализации в программе 3Ds Max:
- 148) Дефект на изображении, выраженный в хаотично разбросанных цветных пикселях, заметных на однотонных поверхностях, – это ...
- 149) В программе 3Ds Max для того, чтобы не было ограничения по времени в параметре Render time ...
- 150) В программе 3Ds Max в качестве Primary engine рекомендуется использовать ...
- 151) В программе 3Ds Max, если в визуализации есть сильные пересветы, то используется настройка параметра ...
- 152) Установите последовательность расположения самых часто используемых вкладок в настройках визуализации в V-Ray в программе 3Ds Max в порядке уменьшения частоты использования их:
- 153) Установите соответствие между параметрами и значениями черновых и чистовых визуализаций в программе 3Ds Max:
- 154) Процесс ретуширования и устранения недостатков итогового рендера называется ...
- 155) В программе 3Ds Max параметр ... отвечает за снижение шума на визуализации
- 156) В программе 3Ds Max для открытия команд редактирования изображения нужно выбрать ...
- 157) В программе 3Ds Max в качестве Secondary engine рекомендуется использовать ...
- 158) Установите последовательность действий при настройке параметров визуализации в программе 3Ds Max:
- 159) В программе 3Ds Max вкладка, в которой происходит настройка Irradiance map и Light cache, называется ...
- 160) В программе 3Ds Max если необходимо устранить сильные пересветы, то значение Burn ... должно быть
- 161) Приемы представления информации (проектных решений) в виде изображений для большей наглядности – это ...
- 162) Вкладка на командной панели, в которой находятся стандартные примитивы программы 3Ds Max называется ...





- 163) В программе 3Ds Max горячая клавиша ... отвечает за вызов инструмента масштабирование
- 164) В программе 3Ds Max ось ... обозначает высоту объекта
- 165) В программе 3Ds Max настройки визуализации, окружения, эффектов среды расположены во вкладке ...
- 166) В программе 3Ds Max, чтобы выделить несколько объектов в сцене, необходимо удерживать клавишу ...
- 167) В программе 3Ds Max, чтобы убрать из выделения объекты в сцене, необходимо удерживать клавишу ...
- 168) В программе 3Ds Max иконка чайника с шестеренкой на панели инструментов обозначает ...
- 169) Процесс раскраски трехмерных объектов называется ...
- 170) Основными единицами измерения для работы в 3Ds Max являются ...
- 171) В программе 3Ds Max по умолчанию в левой части экрана располагается такой элемент интерфейса, как обозреватель ...
- 172) В программе 3Ds Max по умолчанию в правой части экрана располагается такой элемент интерфейса, как ... панель
- 173) В программе 3Ds Max такой элемент интерфейса, как ... поля, позволяет задать точное местоположение объектов в сцене по трем осям
- 174) В программе 3Ds Max для того, чтобы в выбранном окне проекции поменять вид на перспективный, необходимо использовать горячую клавишу ...
- 175) В программе 3Ds Max модель такого предмета, как ..., стала своеобразным эталоном трехмерной графики и благодаря этому является стандартным примитивом программы
- 176) Рендеринг можно охарактеризовать как процесс создания 2D изображения (цифровой растровой картинке) по разработанной ... модели за счет просчета различных параметров, системой визуализации в программе
- 177) Установите соответствие между типами освещения и их характеристиками:
- 178) Установите соответствие между сочетаниями клавиш и командами, которые они выполняют:





- 179) Установите последовательность действий при настройке единиц измерения в программе 3Ds Max:
- 180) Установите последовательность этапов создания сцены:
- 181) В программе 3Ds Max в окне с видом Top по умолчанию выбран режим отображения ...
- 182) Базовые геометрические объекты, которые служат основой для создания более сложных форм, – это ...
- 183) В программе 3Ds Max, если необходимо создать ряд объектов, обладающих одинаковыми характеристиками, и в случае изменения параметров любого из них, должны будут меняться параметры всех остальных, будет использоваться тип копирования ...
- 184) Функция в программе 3Ds Max, позволяющая точно задавать позиции объектов относительно отдельных элементов друг друга, а также относительно вспомогательной сетки программы, – это ...
- 185) В программе 3Ds Max, если необходимо поместить объекты по узлам вспомогательной сетки программы, то в настройках привязки устанавливается отметка ...
- 186) Функция в программе 3Ds Max, при которой изменение параметров объектов с помощью стрелок в счетчиках происходит на заданное количество шагов, – это ...
- 187) Команда в программе 3Ds Max, используемая для того, чтобы отразить объект по одной или двум осям и создать отраженную его копию, – это ...
- 188) Неверно, что для применения булевых операций ...
- 189) В программе 3Ds Max вкладка для изменений параметров объекта называется ...
- 190) В программе 3Ds Max с помощью клавиши ... можно скопировать объект
- 191) В программе 3Ds Max, если необходимо повернуть объект на определенное число градусов, то используется ... привязка
- 192) Булевы операции позволяют создать новые формы посредством ..., исключения и пересечения уже существующих объектов
- 193) В программе 3Ds Max в случае, если необходимо редактировать отдельный объект внутри группы применяется команда, которая называется ...





- 194 В программе 3Ds Max в случае, если необходимо отсоединить объект от открытой группы, применяется команда, которая называется ...
- 195 Установите соответствие между названиями и типами объектов в программе 3Ds Max:
- 196 Установите соответствие между операциями в ProBoolean и действиями при их выполнении:
- 197 Установите соответствие между привязками и их характеристиками в программе 3Ds Max:
- 198 Установите соответствие между операциями и действиями при их выполнении по отношению к группам объектов в программе 3Ds Max:
- 199 Установите последовательность действий при применении команды ProBoolean в программе 3Ds Max:
- 200 Установите последовательность действий при копировании объектов в программе 3Ds Max:
- 201 Определенная команда в программе 3Ds Max, с помощью которой можно воздействовать на объект с целью создания новой формы, – это ...
- 202 В программе 3Ds Max модификаторы можно найти на командной панели во вкладке ...
- 203 В программе 3Ds Max, чтобы получить арку или мостик, в параметр Angle модификатора, позволяющего изогнуть объект, необходимо вставить ... градусов
- 204 В программе 3Ds Max с помощью модификаторов типа ... можно свободно трансформировать объекты по точкам на габаритном контейнере
- 205 В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет создавать сложные фактуры пола, элементы декора, горный рельеф, протекторы шин
- 206 В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет придать плоской и тонкой поверхности толщину
- 207 В программе 3Ds Max имитация какого-либо физического процесса, принцип которой используется в Cloth, называется ...
- 208 В программе 3Ds Max параметр... в Object properties модификатора Cloth отвечает за то, чтобы объект «надулся»





- 209 В программе 3Ds Max команда группировки объектов расположена в ... меню
- 210 В программе 3Ds Max для того, чтобы модификатор сработал, нужно большое количество полигонов, добавить которые можно во вкладке Modify в параметре ...
- 211 В программе 3Ds Max в случае, если необходимо создать арку, мост или простые мебельные ручки, используется модификатор ...
- 212 В программе 3Ds Max в случае, если необходимо создать реалистичную скатерть или покрывало, используется модификатор ...
- 213 В программе 3Ds Max параметр ... в модификаторе Noise позволяет задавать случайный характер шума
- 214 В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет отсечь часть объекта
- 215 Установите соответствие между параметрами модификатора Displace и их функциями в программе 3Ds Max:
- 216 Установите соответствие между модификаторами в программе 3Ds Max и командами, которые они выполняют:
- 217 Установите соответствие между модификаторами в программе 3Ds Max и командами, которые они выполняют:
- 218 Установите последовательность шагов алгоритма создания подушки в программе 3Ds Max:
- 219 Установите последовательность шагов алгоритма использования модификатора Slice в программе 3Ds Max:
- 220 Установите последовательность действий, необходимых для удаления нескольких модификаторов с объекта в программе 3Ds Max:
- 221 В программе 3Ds Max команда ... позволяет вернуть объект к первоначальному состоянию до запуска симуляции
- 222 Плоская фигура, представляющая собой линию, либо контур, которая служит основой для создания трехмерных объектов, называется ...
- 223 В программе 3Ds Max за редактирование отрезка между двумя вершинами у сплайна отвечает уровень ...
- 224 В программе 3Ds Max при моделировании методом лофтинга выделение сечений осуществляется с помощью кнопки ...





- 225) В программе 3Ds Max часть фигуры (сплайна), с которой можно взаимодействовать для создания нужной формы, называется ...
- 226) Фигура, образованная рассечением тела плоскостью, представляет собой ...
- 227) Метод моделирования, в котором объект формируется посредством создания поверхности по построенным поперечным сечениям, расположенным вдоль заданного пути, называется ...
- 228) В программе 3Ds Max при использовании модификатора Extrude обязательным условием является то, что сплайн должен ...
- 229) В программе 3Ds Max для создания объектов путем вращения построенного сечения вокруг оси используется модификатор ...
- 230) В программе 3Ds Max в разделе ... расположены сплайны на командной панели вкладки Create
- 231) В программе 3Ds Max команда ... в настройках Line отвечает за создание новых вершин со сдвигом части сплайна, на которую помещается точка
- 232) В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет выполнить выдавливание формы с фасками
- 233) Создание объектов за счет построения линий каркаса, между которыми «натягивается» поверхность, – это ...
- 234) В программе 3Ds Max в проекции ... удобнее всего строить сечения для модификатора, который служит для создания предметов путем вращения сплайна вокруг центральной оси
- 235) В программе 3Ds Max при NURBS-моделировании команда Create ... Surface позволяет соединить две поверхности плавным переходом без создания швов
- 236) Установите соответствие между типами сплайнов и их фигурами в программе 3Ds Max:
- 237) Установите соответствие между командами при работе с NURBS и их назначениями:
- 238) Установите последовательность действий для применения модификатора Bevel в программе 3Ds Max:
- 239) Установите последовательность действий при удалении сечения из тела лофта в программе 3Ds Max:
- 240) Установите последовательность действий при создании вазы в программе 3Ds Max:





- 241) Важный этап в процессе создания и визуализации 3d-модели изделия, заключающийся в придании поверхности объемного объекта сходство с реальными материалами посредством использования карт, а также настройки определенных параметров и физических свойств, – это ...
- 242) В программе 3Ds Max горячая клавиша позволяет вызвать настройки рендера для установки в качестве основной системы визуализации V-Ray
- 243) Растровое изображение (чаще всего бесшовное), используемое для создания реалистичного материала, называется ...
- 244) В программе 3Ds Max кнопка Go to Parent в редакторе материалов позволяет ...
- 245) В программе 3Ds Max при настройке материала глянцевого пластика рекомендуется использовать значение параметра Glossiness ...
- 246) В программе 3Ds Max тип материала V-RayLightMtl используется для создания ...
- 247) В программе 3Ds Max для создания таких объектов, как кружево, перфорированные поверхности, используется ...
- 248) В программе 3Ds Max в случае, если необходимо создать траву, используется ...
- 249) В программе 3Ds Max NURBS-кривые (CV Curve и Point Curve) можно найти на командной панели в Create во вкладке ...
- 250) В программе 3Ds Max горячая клавиша ... позволяет вызвать редактор материалов
- 251) В программе 3Ds Max для создания глянцевого пластика Reflect должен быть ... цвета
- 252) В программе 3Ds Max при настройке материала дерева рекомендуется использовать параметр Bump со значением ...
- 253) В программе 3Ds Max для того, чтобы сделать стекло цветным, необходимо задать нужный оттенок в канале ...
- 254) В программе 3Ds Max для создания обычного стекла Refract должен быть ... цвета
- 255) В программе 3Ds Max параметр настройки ... отвечает за толщину ворсинок в настройках шерсти
- 256) Установите соответствие между каналами в настройках материалов и характеристиками материалов, которые они задают:





- 257) Установите соответствие между каналами в настройках материалов и характеристиками материалов, которые они задают:
- 258) Установите соответствие между типами материалов и значениями параметра IOR, необходимыми для их создания в программе 3Ds Max:
- 259) Установите последовательность действий для создания шерсти в программе 3Ds Max:
- 260) Установите последовательность настройки правильного проецирования текстурных карт в программе 3Ds Max:
- 261) Отдельные элементы полигональной сетки в Editable Poly, такие как вершины, полигоны и ребра, называются ...
- 262) В программе 3Ds Max режим отображения, при котором видна полигональная сетка модели, – это ...
- 263) Перенос объектов из текущей сцены – это ...
- 264) В программе 3Ds Max удаление полигона и сведение на его месте всех близлежащих вершин в одной точке выполняется с помощью команды ...
- 265) Уровень подобъектов – это ...
- 266) Параметр ... в Soft Selection отвечает за заострение выделенной области
- 267) В программе 3Ds Max инструментом для упрощения процесса моделирования сложных объектов является основа, состоящая из плоскостей с помещенными на них чертежами, которая называется ...
- 268) В программе 3Ds Max, если необходимо поместить в сцену объект формата .max, то будет использоваться команда ...
- 269) В программе 3Ds Max для создания эффекта прозрачности используется канал ...
- 270) В программе 3Ds Max горячая клавиша ... позволяет увидеть полигональную сетку модели в окне перспективы
- 271) В программе 3Ds Max за простое выдавливание выбранного полигона отвечает команда ...
- 272) Внедрение в текущую сцену объектов из другой называется ...





- 273) В программе 3Ds Max команда, отвечающая за удаление вершины и, следовательно, прилегающих ребер, – это ...
- 274) В программе 3Ds Max команда в Editable Poly для разреза поверхности одного полигона называется ...
- 275) В программе 3Ds Max свиток «... Selection» в Editable Poly позволяет выделить подобъект таким образом, чтобы при его перемещении соседние подобъекты плавно тянулись за ним в зависимости от настроенной области
- 276) Установите соответствие между командами, применяемыми к полигонам, и действиями, которые они выполняют в программе 3Ds Max:
- 277) Установите соответствие между командами, применяемыми к вершинам, и действиями, которые они выполняют в программе 3Ds Max:
- 278) Установите соответствие между командами, применяемыми к ребрам, и действиями, которые они выполняют в программе 3Ds Max:
- 279) Установите последовательность задания характеристик материалов в порядке от наиболее простых к наиболее сложным в использовании:
- 280) Установите последовательность действий при импорте объектов в программе 3Ds Max:
- 281) Multi/Sub-Object – это ...
- 282) В программе 3Ds Max идентификатор материала обозначается как ...
- 283) В программе 3Ds Max кнопка Get Material в редакторе материалов позволяет ...
- 284) Кнопка Set Number в Multi/Sub-Object позволяет ...
- 285) Набор различных настроенных материалов, используемых при создании проектов, – это...
- 286) Double Sided – это тип материала, который ...
- 287) Многослойный тип материала, в котором на базовый материал накладывается покрывающий и вставляется маска для правильного распределения материалов между собой, называется ...





- 288 В программе 3Ds Max при использовании карты в Blend на черных областях будет ...
- 289 В программе 3Ds Max модификатор ... часто используется вместе с Editable Poly и позволяет создать такую же вторую половину объекта
- 290 В программе 3Ds Max, если необходимо создать материал, имитирующий подтеки краски на кирпичной стене, или землю, частично поросшую травой, будет использоваться тип материала ...
- 291 В программе 3Ds Max на уровне подобъектов ... в Editable Poly можно назначить ID для Multi/Sub-Object
- 292 В программе 3Ds Max для создания эффекта рисованного двумерного изображения используется тип материала Ink'n ...
- 293 Библиотека материалов имеет формат ...
- 294 В программе 3Ds Max параметр Paint ... в Ink'n Paint отвечает за изменение числа оттенков однородной цветовой заливки, изменяющихся от основного цвета к области затемнения
- 295 В программе 3Ds Max параметр ... в Ink'n Paint отвечает за цвет оттенка тени
- 296 Установите соответствие между цветами и их характеристиками при смешивании в многослойном материале в программе 3Ds Max:
- 297 Установите соответствие между параметрами и типами материалов, которые они задают в программе 3Ds Max:
- 298 Установите соответствие между опциями в Ink'n Paint и параметрами, которые они задают:
- 299 Установите последовательность действий при добавлении материалов в библиотеку с сортировкой по алфавиту в программе 3Ds Max:
- 300 Установите последовательность действий при создании многослойного материала в программе 3Ds Max:
- 301 В программе 3Ds Max объекты для освещения сцены расположены во вкладке Create в разделе ...
- 302 Панорамная фотография на 360°, которая может быть использована для освещения сцены, называется ...
- 303 В программе 3Ds Max такой параметр в Physical camera, как ..., отвечает за включение затемнения краев изображения





- 304 В программе 3Ds Max такой параметр в VRaySun, как ..., позволяет менять размер солнечного диска на рендере
- 305 В программе 3Ds Max управление яркостью получаемого рендера осуществляется с помощью настройки параметра ... у съемочной камеры
- 306 В программе 3Ds Max при ... значении EV рендер получится темным
- 307 В программе 3Ds Max такой параметр в VRaySun, как ..., влияет на яркость солнца
- 308 В программе 3Ds Max в окне Environment можно установить ...
- 309 Источники света, точно воспроизводящие освещенность, цвет и пространственное распределение силы света, свойственные реальным источникам света, называются ...
- 310 В программе 3Ds Max сочетание клавиш «...+С» позволяет быстро создать камеру в окне перспективы
- 311 В программе 3Ds Max с помощью параметра ... можно вручную увеличить или уменьшить яркость фотометрического источника света
- 312 Focal length - ... расстояние, которое влияет на угол обзора камеры
- 313 В программе 3Ds Max такой параметр VrayLight, как ..., позволяет сделать так, чтобы у плоского источника света свет исходил с обеих сторон
- 314 В программе 3Ds Max команда ... позволяет сделать так, чтобы источник света не был виден на рендере
- 315 В программе 3Ds Max с помощью кнопки ... можно вызвать окно Environment
- 316 Установите соответствие между опциями VRaySun и параметрами, которые они задают в программе 3Ds Max:
- 317 Установите соответствие между опциями VrayLight и параметрами, которые они задают:
- 318 Установите последовательность действий для загрузки созданной ранее библиотеки материалов в программе 3Ds Max:
- 319 Установите последовательность действий для установки фона в готовой сцене в программе 3Ds Max:
- 320 При работе в программе 3Ds Max клавиша f10 позволяет открыть ...





- 321 В программе 3Ds Max в настройках в Renderer устанавливается ...
- 322 По формуле «длина картинка + ширина, затем разделить пополам» рассчитывается параметр ...
- 323 При работе в программе 3Ds Max для снижения шума на рендере настраивается параметр ...
- 324 В программе 3Ds Max в редактировании готового рендера в окне изменить яркость изображения можно с помощью ...
- 325 В программе 3Ds Max кнопка Show corrections control в окне рендера позволяет ...
- 326 Неверно, что в программе 3Ds Max в качестве Primary engine рекомендуется использовать ...
- 327 Настройка Irradiance map и Light cache происходит во вкладке ...
- 328 Предварительная визуализация с низкими настройками качества итогового изображения – это ... визуализация
- 329 Итоговая визуализация с высокими настройками качества изображения – это ... визуализация
- 330 При работе в программе 3Ds Max с помощью сочетания клавиш ...+Q можно запустить рендер
- 331 При работе в программе 3Ds Max, чтобы не было ограничения по времени, в параметре Render time должно быть указано значение ...
- 332 Процесс ретуширования и устранения недостатков итогового рендера называется ...
- 333 В программе 3Ds Max параметр ... value отвечает за снижение выгорания на рендере
- 334 Если необходимо устранить сильные пересветы, то Burn value должно быть меньше ...
- 335 Установите соответствие между параметрами и их значениями для черновой визуализации во вкладке GI (Light cache) в программе 3Ds Max:
- 336 Установите соответствие между параметрами и их значениями для чистовой визуализации в программе 3Ds Max:
- 337 Установите соответствие между опциями в программе 3Ds Max и параметрами, которые они задают:





- 338 Расположите модификаторы для создания водной поверхности в порядке увеличения сложности их использования:
- 339 Установите последовательность действий при настройке параметров визуализации в программе 3Ds Max:
- 340 Установите соответствие между фотометрическими источниками света и их характеристиками:
- 341 В программе 3Ds Max на командной панели сплайны расположены в разделе ...
- 342 Установите соответствие между типами сплайнов и их фигурами:
- 343 Неверно, что в программе 3Ds Max у сплайна есть такой уровень подобъектов, как ...
- 344 В программе 3Ds Max в настройках Line за создание новых вершин со сдвигом части сплайна, на которую помещается точка, отвечает команда ...
- 345 Установите соответствие между типами опорных точек и их характеристиками:
- 346 В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет выполнить выдавливание формы с фасками
- 347 В программе 3Ds Max команда Loft расположена в ...
- 348 Установите последовательность этапов применения классического режима Bevel Profile В программе 3Ds Max:
- 349 Часть фигуры (сплайна), с которой можно взаимодействовать для создания нужной формы, называется ...
- 350 Фигура, образованная рассечением тела плоскостью, представляет собой ...
- 351 Метод моделирования, в котором объект формируется посредством создания поверхности по построенным поперечным сечениям, расположенным вдоль заданного пути, – это ...
- 352 Установите последовательность действий при лофтинге в программе 3Ds Max:
- 353 Неверно, что в программе 3Ds Max обязательным при использовании модификатора Extrude является условие – ...
- 354 Установите последовательность действий при создании в программе 3Ds Max объектов с помощью Lathe:





- 355 В программе 3Ds Max создание объектов за счет построения линий каркаса, между которыми «натягивается» поверхность, – это ...
- 356 В программе 3Ds Max для создания объектов путем вращения построенного сечения вокруг оси используется модификатор ...
- 357 В программе 3Ds Max в проекции ... удобнее всего строить сечения для модификатора, который служит для создания предметов путем вращения сплайна вокруг центральной оси
- 358 В программе 3Ds Max при NURBS-моделировании команда ... создает поверхность между двумя кривыми
- 359 В программе 3Ds Max модификатор ... служит для выдавливания сплайновой формы в трехмерную фигуру
- 360 Плоская фигура, представляющая собой линию, либо контур, которая служит основой для создания трехмерных объектов, – это ...

