

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.07.2025 10:39:29
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ
КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Б1.О.25 КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн среды

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины Компьютерные технологии в дизайне среды направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1. Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.
	ОПК-5.2. Уметь: разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.
	ОПК-5.3. Владеть: навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Знать: основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.
	ОПК-6.2. Уметь: применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.
	ОПК-6.3. Владеть: навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.
ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования	ОПК-7.1. Знать: современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся.
	ОПК-7.2. Уметь: использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам
	ОПК-7.3. Владеть: методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.

ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

ОПК-5.1.

Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.

ОПК-5.2.

Уметь: разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения;

принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.

ОПК-5.3.

Владеть: навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.

2 КУРС, 4 СЕМЕСТР

Вопрос 1 (ОПК-5.1) – Установите соответствие между элементом интерфейса ArchiCAD и его назначением для создания выставочных планшетов:

Элемент интерфейса Назначение для экспозиции

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1. Панель инструментов (Toolbox) | А. Просмотр компоновки планшета |
| 2. Навигатор (Navigator) | Б. Быстрый доступ к чертежным примитивам |
| 3. Панель свойств (Info Box) | В. Настройка параметров линий для экспликации |
| 4. Макетная книга (Layout Book) | Г. Управление листами выставочного проекта |

Правильный ответ: 1–Б, 2–А, 3–В, 4–Г

Вопрос 2 (ОПК-5.1) – Какие три двумерных примитива ArchiCAD наиболее часто используются для создания схем зонирования выставочного пространства? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Линия (Line)
- Б. Прямоугольник (Rectangle)
- В. Окружность (Circle)
- Г. 3D-стена (Wall)
- Д. Сплайн (Spline)

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 3 (ОПК-5.2) – Расположите в правильном порядке этапы создания плана выставочного стенда в ArchiCAD для участия в конкурсе:

- 1. Создание внешнего контура стенда (прямоугольник)
- 2. Добавление внутренних перегородок (линии/стены)
- 3. Размещение экспонатов (2D-символы)
- 4. Нанесение размеров и пояснений
- 5. Компоновка в макетной книге

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 4 (ОПК-5.2) – Сопоставьте тип 2D-примитива с его ролью в визуальном сопровождении творческого мероприятия:

Примитив Роль в визуальном сопровождении

- | | |
|-----------------------|--|
| 1. Линия (Line) | А. Обозначение маршрута посетителей |
| 2. Текст (Text) | Б. Пояснения к экспонатам |
| 3. Заливка (Fill) | В. Зонирование функциональных областей |
| 4. Размер (Dimension) | Г. Технические характеристики стенда |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 5 (ОПК-5.3) – Какие два элемента ArchiCAD необходимы для создания экспозиционного планшета формата A1? (Выберите 2 ответа)

- А. Макетная книга (Layout Book)
- Б. 3D-окно (3D Window)

В. Мастер листов (Master Layout)

Г. Инструмент «Крыша» (Roof)

Правильные ответы: А, В

Вопрос 6 (ОПК-5.3) – Расположите этапы подготовки выставочного планшета из ArchiCAD в правильной последовательности:

1. Создание видов (разрезы, фасады)
2. Размещение видов на макете
3. Добавление штампа и экспликации
4. Экспорт в PDF/Print

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 7 (ОПК-5.1) – Сопоставьте инструмент редактирования ArchiCAD с его применением для выставочных целей:

Инструмент Применение для экспозиции

1. Перемещение (Move) А. Корректировка расположения экспонатов на плане
2. Поворот (Rotate) Б. Оптимальная ориентация стенда на участке
3. Зеркало (Mirror) В. Симметричное отображение зоны VIP
4. Вытягивание (Stretch) Г. Изменение размеров выставочной ячейки

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 8 (ОПК-5.1) – Установите соответствие между задачей редактирования и оптимальным инструментом:

Задача Инструмент

1. Сместить стену с сохранением связей А. Drag (перетаскивание)
2. Разместить колонны по кругу Б. Rotate + копирование
3. Создать идентичные торговые модули В. Копирование (Copy)
4. Изменить высоту потолка в зоне Г. Настройка параметров в Info Box

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 9 (ОПК-5.2) – Какие три операции редактирования позволяют быстро создать альтернативные варианты выставочного стенда? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Копирование с поворотом
- Б. Зеркальное отражение
- В. Масштабирование
- Г. Удаление всех объектов
- Д. Изменение цвета заливки

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 10 (ОПК-5.2) – Расположите шаги создания трех вариантов выставочного стенда на основе одного чертежа:

1. Создать базовый вариант
2. Сохранить как «Вариант 1», «Вариант 2», «Вариант 3»
3. В каждом варианте применить разные операции редактирования
4. Скомпоновать все варианты на одном листе для сравнения

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 11 (ОПК-5.3) – Сопоставьте результат редактирования с типом экспозиционной площадки:

Результат редактирования Тип площадки

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Открытое пространство | А. Объединение нескольких зон (Weld) |
| 2. Ниша для видеоинсталляции | Б. Вычитание объема (Trim) |
| 3. Зигзагообразная перегородка | В. Поворот и копирование |
| 4. Амфитеатр для презентаций | Г. Масштабирование и повтор |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 12 (ОПК-5.3) – Какие два инструмента ArchiCAD позволяют объединить отредактированные объекты в единую экспозиционную группу? (Выберите 2 ответа)

- А. Группировка (Group)
- Б. Сохранение как горячей ссылки (Hotlink)
- В. Удаление (Delete)
- Г. Создание модуля (Module)

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 13 (ОПК-5.1) – Сопоставьте специализированный элемент ArchiCAD с его применением в выставочном дизайне:

Элемент Применение на выставке

- | | |
|---------------------|--|
| 1. Стена (Wall) | А. Разделение зон экспозиции |
| 2. Колонна (Column) | Б. Опорные конструкции стендов |
| 3. Балка (Beam) | В. Подвесные системы для экспонатов |
| 4. Оболочка (Shell) | Г. Криволинейные выставочные павильоны |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 14 (ОПК-5.1) – Какие три специализированных элемента ArchiCAD наиболее эффективны для создания выставочных подиумов и трибун? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Стена (Wall)
- Б. Перекрытие (Slab)
- В. Лестница (Stair)
- Г. Оболочка (Shell)
- Д. Дверь (Door)

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 15 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания выставочного подиума в ArchiCAD:

1. Создание основания (Slab)
2. Добавление ступеней (Stair)
3. Создание ограждений (Railings)
4. Применение материала (текстура дерева/стекла)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 16 (ОПК-5.2) – Сопоставьте тип экспозиционной конструкции с оптимальным инструментом ArchiCAD:

Конструкция Инструмент

- | | |
|--------------------------|------------------|
| 1. Волнообразный потолок | А. Shell |
| 2. Стеклопанель витрина | Б. Wall + Window |
| 3. Подиум с подсветкой | В. Slab + Light |

4. Арка-портал Г. Morph

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 17 (ОПК-5.3) – Какие два специализированных элемента необходимы для создания многоуровневой выставочной площадки? (Выберите 2 ответа)

А. Перекрытие (Slab)

Б. Лестница (Stair)

В. Дверь (Door)

Г. Окно (Window)

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 18 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания сборно-разборного выставочного стенда:

1. Создание модульных секций (Morph)

2. Группировка секций в блоки (Group)

3. Сохранение как горячей ссылки (Hotlink)

4. Сборка на площадке (перенос в итоговый файл)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 19 (ОПК-5.1) – Сопоставьте категорию библиотеки объектов с типом выставочного элемента:

Категория библиотеки Элемент выставки

1. Мебель (Furniture) А. Стулья для зоны отдыха

2. Освещение (Lighting) Б. Трековые светильники

3. Оборудование (Equipment) В. Витрины и стеллажи

4. Люди (People) Г. Посетители для визуализации масштаба

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 20 (ОПК-5.1) – Какие три параметра библиотечного объекта можно изменить для соответствия авторской выставочной концепции? (Выберите 3 верных ответа)

А. Материал (Material)

Б. Размеры (Dimensions)

В. Положение в пространстве

Г. Только цвет

Д. Только название

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 21 (ОПК-5.2) – Расположите этапы наполнения выставочного стенда объектами из библиотеки:

1. Открыть библиотеку объектов (Library)

2. Выбрать нужную категорию (мебель, оборудование)

3. Перетащить объект на план (Drag & Drop)

4. Отредактировать параметры объекта

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 22 (ОПК-5.2) – Сопоставьте тип выставочной зоны с рекомендуемыми библиотечными объектами:

Зона Рекомендуемые объекты

1. Зона регистрации А. Стойка ресепшн, компьютер, стул
2. Экспозиционная зона Б. Витрины, подиумы, постеры
3. Переговорная зона В. Стол, кресла, флипчарт
4. Лаунж-зона Г. Диваны, журнальные столики, кофемашина

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 23 (ОПК-5.3) – Какие два действия позволяют создать уникальную выставочную композицию из стандартных библиотечных объектов? (Выберите 2 ответа)

- А. Комбинирование нескольких объектов
- Б. Изменение материалов и текстур
- В. Использование только одного объекта
- Г. Запрет на редактирование

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 24 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания выставочного планшета с использованием библиотечных объектов:

1. Размещение объектов на плане
2. Создание 3D-вида
3. Настройка камеры для лучшего обзора
4. Экспорт вида на макет

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 25 (ОПК-5.1) – Сопоставьте пространственное редактирование с его применением на выставке:

Операция Применение

1. Перемещение по X/Y А. Расстановка стендов в ряду
2. Подъем по Z Б. Создание подиума
3. Вращение вокруг оси В. Поворот вывески к посетителям
4. Масштабирование по одной оси Г. Превращение квадратного стенда в

прямоугольный

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 26 (ОПК-5.1) – Какие три операции пространственного редактирования необходимы для размещения висячего экспоната? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Подъем по Z
- Б. Вращение
- В. Перемещение по X
- Г. Масштабирование до нуля
- Д. Изменение прозрачности

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 27 (ОПК-5.2) – Расположите этапы пространственной компоновки выставочного стенда:

1. Размещение основных объектов на плане (XY)
2. Корректировка высот (Z)
3. Вращение объектов для оптимального обзора
4. Финальная проверка коллизий

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 28 (ОПК-5.2) – Сопоставьте пространственную трансформацию с творческой задачей:

Задача Трансформация

1. Экспонат должен быть виден со всех сторон А. Вращение 360°
2. Создать асимметричную композицию Б. Перемещение с нарушением сетки
3. Подчеркнуть вертикальность В. Масштабирование по Z
4. Имитировать парящий объект Г. Подъем + прозрачная опора

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 29 (ОПК-5.3) – Какие два инструмента ArchiCAD позволяют точно контролировать пространственное положение объектов для выставочных целей? (Выберите 2 ответа)

- А. Координатная панель (Coordinates)
- Б. Привязки (Snap)
- В. Инструмент «Текст»
- Г. Инструмент «Размер»

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 30 (ОПК-5.3) – Расположите этапы фиксации пространственного решения выставочного стенда:

1. Создание 3D-вида
2. Настройка перспективы
3. Сохранение вида (View)
4. Размещение на макете

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 31 (ОПК-5.1) – Сопоставьте тип визуализации с его применением в выставочном проекте:

Тип визуализации Применение

1. Разрез (Section) А. Показ внутреннего устройства стенда
2. Фасад (Elevation) Б. Внешний вид выставочного павильона
3. Интерьер (Interior 3D) В. Восприятие пространства внутри стенда
4. План (Plan) Г. Схема зонирования и маршрутов

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 32 (ОПК-5.1) – Какие три настройки визуализации важны для создания выразительного выставочного фасада? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Тени (Shadows)
- Б. Перспектива/ортогональ
- В. Фоновый рисунок (Background)
- Г. Только черно-белый режим
- Д. Толщина линий

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 33 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания выставочного планшета с использованием разрезов:

1. Создание разреза через стенд (Section)
2. Настройка стиля линий и заливок
3. Размещение разреза на макете
4. Добавление пояснений и размеров

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 34 (ОПК-5.2) – Сопоставьте тип 2D-изображения с его местом в выставочном каталоге:

Тип изображения Место в каталоге

1. План зонирования А. Техническая страница
2. 3D-визуализация интерьера Б. Титульный разворот
3. Фасад с размерами В. Раздел «Конструкции»
4. Разрез с материалами Г. Раздел «Технологии»

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 35 (ОПК-5.3) – Какие два формата экспорта из ArchiCAD оптимальны для печати выставочных планшетов? (Выберите 2 ответа)

- А. PDF (высокое качество)
- Б. JPG (300 dpi)
- В. BMP (низкое разрешение)
- Г. TXT

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 36 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания комплекта выставочных планшетов:

1. Создание всех необходимых видов (план, разрезы, фасады, 3D)
2. Компоновка видов на макетах
3. Единое стилевое оформление (шрифты, цвета)
4. Экспорт в формат для печати

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности ОПК-6.1.

Знать: основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.

ОПК-6.2.

Уметь: применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-6.3.

Владеть: навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Вопрос 37 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между элементом интерфейса ArchiCAD и его функцией:

Элемент интерфейса Функция

1. Панель инструментов (Toolbox) А. Управление слоями и их безопасностью
2. Навигатор (Navigator) Б. Быстрый переход между видами проекта

3. Панель свойств (Info Box) В. Настройка параметров 2D-примитивов
 4. Docker «Слой» (Layers) Г. Организация информационной структуры чертежа
Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 38 (ОПК-6.1) – Какие три действия обеспечивают информационную безопасность дизайн-проекта в ArchiCAD? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Регулярное сохранение на внешний носитель
 Б. Использование пароля на файл проекта
 В. Публикация проекта в открытом доступе
 Г. Создание резервных копий (PLK-файлов)
 Д. Удаление исходных файлов

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 39 (ОПК-6.2) – Расположите в правильном порядке этапы создания плана помещения из 2D-примитивов в ArchiCAD:

1. Выбрать инструмент «Линия» (Line)
2. Начертить внешние стены (прямоугольник)
3. Начертить внутренние перегородки
4. Добавить размерные линии
5. Сохранить файл проекта

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 40 (ОПК-6.2) – Сопоставьте тип 2D-примитива с его профессиональным применением:

Примитив Применение

- | | |
|------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Линия (Line) | А. Обозначение стен и перегородок |
| 2. Окружность (Circle) | Б. Обозначение колонн и арок |
| 3. Прямоугольник (Rectangle) | В. Схема зонирования помещения |
| 4. Текст (Text) | Г. Пояснения и экспликация |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 41 (ОПК-6.3) – Какие два формата ArchiCAD оптимальны для передачи проекта дизайна интерьера заказчику без возможности редактирования? (Выберите 2 ответа)

1. А. PLN (исходный файл)
2. Б. PDF (с защитой)
3. В. DWG (для AutoCAD)
4. Г. BMP

Правильные ответы: Б, В

Вопрос 42 (ОПК-6.3) – Расположите этапы настройки рабочей среды ArchiCAD для проектирования интерьера:

1. Выбрать шаблон (Template) «Interior Design»
2. Настроить единицы измерения (миллиметры)
3. Создать набор слоев (Layers)
4. Настроить привязки (Snap)
5. Сохранить настройки как профиль

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 43 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между действием редактирования и его влиянием на информационную безопасность:

Действие Влияние на безопасность

1. Сохранение промежуточных версий А. Защита от потери данных
2. Использование истории операций (Undo) Б. Возможность отката ошибок
3. Работа с горячими ссылками (Hotlink) В. Риск повреждения внешних файлов
4. Экспорт в DWG Г. Потеря параметрических связей

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 44 (ОПК-6.1) – Какие три правила именования файлов дизайн-проекта обеспечивают информационную культуру? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Использовать дату в имени файла
- Б. Указывать версию (v1, v2)
- В. Называть файл «Новый проект (1)»
- Г. Включать в имя тип документа (план, разрез)
- Д. Использовать только цифры

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 45 (ОПК-6.2) – Расположите в правильном порядке этапы перемещения стены с сохранением связей:

1. Выделить стену инструментом «Указатель»
2. Включить привязку к узлам (Snap)
3. Переместить стену на новое место
4. Проверить пересечения с другими стенами
5. Обновить размеры

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 46 (ОПК-6.2) – Сопоставьте операцию редактирования с результатом:

Операция Результат

1. Перемещение (Move) А. Изменение местоположения объекта
2. Поворот (Rotate) Б. Изменение ориентации объекта
3. Зеркало (Mirror) В. Создание симметричного отражения
4. Вытягивание (Stretch) Г. Изменение размера с сохранением пропорций

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 47 (ОПК-6.3) – Какие два инструмента ArchiCAD позволяют объединить объекты для совместного редактирования? (Выберите 2 ответа)

- А. Группировка (Group)
- Б. Сохранение как модуля (Save as Module)
- В. Удаление (Delete)
- Г. Блокировка (Lock)

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 48 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания вариантов планировки через Hotlink:

1. Создать базовый план
2. Сохранить план как модуль (.mod)
3. В новый файл вставить модуль через Hotlink
4. Отредактировать модуль для создания варианта

5. Сравнить варианты

Правильный ответ: $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3 \rightarrow 4 \rightarrow 5$

Вопрос 49 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между специализированным элементом и его назначением:

Элемент Назначение

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Стена (Wall) | А. Вертикальные несущие конструкции |
| 2. Колонна (Column) | Б. Горизонтальные несущие конструкции |
| 3. Балка (Beam) | В. Ограждающие конструкции |
| 4. Перекрытие (Slab) | Г. Горизонтальные плоскости (пол, потолок) |

Правильный ответ: 1–В, 2–А, 3–Б, 4–Г

Вопрос 50 (ОПК-6.1) – Какие три меры безопасности необходимо соблюдать при загрузке сторонних библиотек объектов? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Скачивать только с официальных сайтов
- Б. Проверять файлы антивирусом
- В. Игнорировать лицензионные соглашения
- Г. Использовать только встроенные библиотеки
- Д. Создавать резервную копию перед установкой

Правильные ответы: А, Б, Д

Вопрос 51 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания ниши в стене с помощью инструмента «Проем» (Opening):

1. Создать стену
2. Выбрать инструмент «Проем» (Opening)
3. Нарисовать контур ниши на стене
4. Задать глубину ниши
5. Завершить создание

Правильный ответ: $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3 \rightarrow 4 \rightarrow 5$

Вопрос 52 (ОПК-6.2) – Сопоставьте дизайн-задачу с подходящим специализированным элементом:

Задача Элемент

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. Создать арку в проеме | А. Стена с редактируемым контуром |
| 2. Создать ступенчатый потолок | Б. Перекрытие с изменяемой толщиной |
| 3. Создать эркер | В. Морф (Morph) + Стена |
| 4. Создать винтовую лестницу | Г. Лестница (Stair) с настройкой радиуса |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 53 (ОПК-6.3) – Какие два типа объектов можно создать с помощью инструмента «Морф» (Morph) в ArchiCAD? (Выберите 2 ответа)

- А. Сложные декоративные колонны
- Б. Нестандартные ниши и эркеры
- В. Только прямоугольные стены
- Г. Только стандартные окна

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 54 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания двухмаршевой лестницы:

1. Выбрать инструмент «Лестница» (Stair)
2. Задать тип (двухмаршевая)

3. Настроить высоту этажа
4. Настроить ширину проступи и высоту подступенка
5. Разместить лестницу на плане
6. Проверить эргономику (формула Блонделя)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 55 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между категорией библиотеки и типом объектов:

Категория Тип объектов

1. Мебель (Furniture) А. Стулья, столы, диваны
2. Освещение (Lighting) Б. Светильники, торшеры
3. Сантехника (Sanitary) В. Унитазы, раковины, ванны
4. Оборудование (Equipment) Г. Техника, бытовые приборы

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 56 (ОПК-6.1) – Какие три действия обеспечивают легальное использование библиотечных объектов? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Использование только лицензионных библиотек
- Б. Соблюдение условий лицензионного соглашения
- С. Копирование объектов из интернета без разрешения
- Д. Указание авторства при публикации проекта
- Е. Модификация объектов без изменения лицензии

Правильные ответы: А, Б, Д

Вопрос 57 (ОПК-6.2) – Расположите этапы размещения дивана из библиотеки на плане:

1. Открыть библиотеку объектов (Library)
2. Выбрать категорию «Мебель» → «Диваны»
3. Выбрать подходящую модель
4. Перетащить объект на план
5. Отредактировать размеры и положение

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 58 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр библиотечного объекта с его функцией:

Параметр Функция

1. Размеры (Dimensions) А. Изменение габаритов объекта
2. Материал (Material) Б. Изменение внешнего вида
3. Высота (Height) В. Изменение вертикального положения
4. Угол поворота (Angle) Г. Изменение ориентации объекта

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 59 (ОПК-6.3) – Какие два действия позволяют создать собственный объект для библиотеки ArchiCAD? (Выберите 2 ответа)

- А. Сохранить группу объектов как объект библиотеки
- Б. Создать объект в редакторе GDL
- В. Скопировать объект из интернета
- Г. Переименовать существующий объект

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 60 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания персональной библиотеки объектов:

1. Создать папку «Мои объекты»
2. Создать подпапки (мебель, свет, сантехника)
3. Сохранить созданные объекты в соответствующие папки
4. Добавить папку в библиотеку ArchiCAD
5. Использовать объекты в новых проектах

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 41 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между 3D-операцией и ее влиянием на целостность проекта:

Операция Влияние на проект

1. Перемещение по высоте А. Изменение вертикальной планировки
2. Вращение в 3D Б. Изменение ориентации объектов
3. Масштабирование В. Риск потери пропорций
4. Групповое редактирование Г. Риск случайного изменения нескольких объектов

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 62 (ОПК-6.1) – Какие три элемента необходимо сохранить для фиксации 3D-состояния проекта? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Положение камеры
- Б. Параметры отображения (теней, текстур)
- В. Только имя файла
- Г. Дата и время создания вида
- Д. Комментарий к виду

Правильные ответы: А, Б, Д

Вопрос 63 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания 3D-вида интерьера:

1. Переключиться в 3D-окно
2. Включить инструмент «Вращение камеры»
3. Выбрать точку обзора
4. Настроить угол обзора
5. Сохранить вид (Save View)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 64 (ОПК-6.2) – Сопоставьте инструмент навигации с его действием:

Инструмент Действие

1. Вращение (Rotate) А. Изменение угла обзора вокруг модели
2. Панорамирование (Pan) Б. Перемещение вида по горизонтали/вертикали
3. Масштабирование (Zoom) В. Приближение/удаление модели
4. Прогулка (Walk) Г. Имитация движения по интерьеру

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 65 (ОПК-6.3) – Какие два инструмента ArchiCAD позволяют создать виртуальный тур по интерьеру? (Выберите 2 ответа)

- А. Сохранение нескольких видов (Views)
- Б. Создание анимации камеры
- В. Только один вид
- Г. Экспорт в PDF

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 66 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания анимации интерьера в ArchiCAD:

1. Переключиться в 3D-окно
2. Открыть палитру «Анимация»
3. Задать ключевые точки пути камеры
4. Настроить длительность анимации
5. Экспортировать анимацию в видеофайл

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 67 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом визуализации и ее назначением:

Тип визуализации Назначение

1. План (Plan) А. Организация пространства, зонирование
2. Разрез (Section) Б. Вертикальная структура здания
3. Фасад (Elevation) В. Внешний вид помещения
4. 3D-интерьер (3D Interior) Г. Восприятие пространства изнутри

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 68 (ОПК-6.1) –Какие три меры защиты авторских прав можно применить к визуализациям интерьера? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Добавить водяной знак
- Б. Указать авторство в метаданных файла
- В. Публиковать без подписи
- Г. Снизить разрешение для предпросмотра
- Д. Использовать шифрование файлов

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 69 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания разреза помещения в ArchiCAD:

1. Переключиться на инструмент «Разрез» (Section)
2. Нарисовать линию разреза на плане
3. Открыть созданный разрез
4. Настроить стиль линий и заливок
5. Добавить размеры и пояснения

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 70 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр визуализации с его влиянием на изображение:

Параметр Влияние

1. Тени (Shadows) А. Реалистичность и глубина
2. Текстуры (Textures) Б. Материальность объектов
3. Перспектива (Perspective) В. Естественное восприятие
4. Фоновый рисунок (Background) Г. Окружение и контекст

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 71 (ОПК-6.3) – Какие два формата экспорта оптимальны для публикации визуализаций интерьера в портфолио? (Выберите 2 ответа)

- А. JPG (высокое качество)
- Б. PNG (с прозрачностью)
- В. PLN (исходный файл)

Г. EXE (исполняемый файл)

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 72 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания презентационного планшета:

1. Создать необходимые виды (план, разрезы, 3D)
2. Открыть Макетную книгу (Layout Book)
3. Разместить виды на листе
4. Добавить пояснительный текст и размеры
5. Экспортировать в PDF

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

2 КУРС, 4 СЕМЕСТР

ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования

ОПК-7.1.

Знать: современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся.

ОПК-7.2.

Уметь: использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам

ОПК-7.3.

Владеть: методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.

Вопрос 73 (ОПК-7.1.) Сопоставьте названия панелей интерфейса ArchiCAD с их функциональным назначением при обучении новичков.

Панель	Назначение
1. Панель инструментов	А. Управление слоями и масштабом отображения
2. Навигатор	Б. Создание стен, окон, перекрытий
3. Панель координат	В. Быстрый доступ к инструментам «Линия», «Дуга», «Текст»
4. Инфо-бокс	Г. Точное задание размеров и положения примитивов

Правильный ответ: 1-В, 2-А, 3-Г, 4-Б.

Вопрос 74 (ОПК-7.2.) Распределите этапы создания двумерного плана помещения в ArchiCAD в правильной последовательности для учебного демонстрационного занятия. Варианты: А) Настройка сетки и шага привязки, В) Рисование внешних стен инструментом «Стена», С) Создание дверных и оконных проемов, D) Построение внутренних перегородок.

Правильный ответ: А → В → D → С.

Вопрос 75 (ОПК-7.3.) Выберите для каждого графического примитива (ArchiCAD) его правильное применение в учебном проекте «Квартира-студия».

Примитив	Применение
Линия (Line)	1. Обозначение габаритных размеров
Дуга (Arc)	2. Рисование эркерного окна
Штриховка (Hatch)	3. Заливка площади санузла
Текст (Text)	4. Подпись названия комнат

Правильный ответ: Линия-1, Дуга-2, Штриховка-3, Текст-4.

Вопрос 76 (ОПК-7.1)

Тип: Соответствие с вариативностью.

Какие из перечисленных инструментов ArchiCAD относятся к двумерным (2D), а какие создают трехмерные объекты (3D)? (Выберите все 2D).

Варианты: А) Штриховка, Б) Стена, В) Линия, Г) Окно, Д) Размерная цепочка, Е) Перекрытие.

Правильный ответ: 2D: А, В, Д.

Вопрос 77 (ОПК-7.2)

Тип: Классическое сопоставление.

Соотнесите клавиши быстрого доступа (шорткаты) ArchiCAD с командами, которые нужно объяснить студентам на первом занятии.

Клавиша	Команда
Ctrl + Z	1. Копировать
Ctrl + C	2. Отменить действие
Пробел	3. Временное переключение в режим «Волшебная палочка»
Ctrl + Q	4. Выход из программы

Правильный ответ: Ctrl+Z – 2, Ctrl+C – 1, Пробел – 3, Ctrl+Q – 4.

Вопрос 78 (ОПК-7.3) Установите соответствие между типом двумерного примитива и его свойством, которое важно объяснить на примере педагогической задачи «План эвакуации».

Круг → А. Задаёт направление пути.

Прямоугольник → Б. Символизирует дверь с дугой открывания.

Стрелка → В. Обозначает место сбора.

Линия с точкой → Г. Ограничивает зону.

Правильный ответ: 1-В, 2-Г, 3-А, 4-Б.

Вопрос 79 (ОПК-7.1) Сопоставьте операцию редактирования с её результатом для учебного проекта «Перепланировка офиса».

Операция	Результат
Перемещение (Move)	А. Изменение высоты перегородки
Поворот (Rotate)	Б. Смещение колонны в новое место
Масштабирование (Scale)	В. Разворот дивана на 90°
Вытягивание (Drag)	Г. Увеличение размера стола

Правильный ответ: Move-Б, Rotate-В, Scale-Г, Drag-А.

Вопрос 80 (ОПК-7.2) Какие методы выделения объектов в ArchiCAD существуют? (Выберите три правильных для обучения начинающих).

А) «Резиновой лентой» (рамкой)

Б) Поиском по имени слоя

В) Ctrl + клик по объекту

Г) Shift + клик для добавления в выделение

Д) Выделение только материалов

Правильный ответ: А, В, Г.

Вопрос 81 (ОПК-7.3) Установите правильную последовательность действий при редактировании формы стены с помощью «Молоточка» (Pet Palette) для создания ниши в ванной.

Варианты: 1. Выбрать инструмент «Стена», 2. Активировать Pet Palette, 3. Нажать на ребро стены, 4. Выбрать команду «Add Vertex» (Добавить вершину), 5. Перетащить новую вершину внутрь.

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5.

Вопрос 82 (ОПК-7.1) Соотнесите ошибку начинающего дизайнера с правильным методом её исправления.

Ошибка Исправление

Стена нарисована не от оси А. Инструмент «Сместить» (Offset)

Окно врезано не в ту сторону Б. Зеркальное отражение (Mirror)

Все объекты на одном слое В. Перемещение в координатах (Move)

Копия двери стоит криво Г. Управление слоями (Layer Manager)

Правильный ответ: Ошибка1-В, Ошибка2-Б, Ошибка3-Г, Ошибка4-А.

Вопрос 83 (ОПК-7.2) Распределите, какой инструмент редактирования используется для следующих педагогических задач:

Задача Инструмент

1. Сделать коридор шириной ровно 1200 мм А. Тянуть за угол

2. Повторить форму колонны через 3000 мм Б. Массив (Array)

3. Соединить две стены под углом 45° В. Присоединение (Join)

4. Изогнуть перегородку Г. Выгнуть (Modify → Curve)

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 84 (ОПК-7.3) Какие команды меню «Редактирование» (Edit) в ArchiCAD позволяют работать с историей изменений? (Выберите два).

А) Undo

Б) Redo

В) Delete

Г) Clone

Д) Align

Правильный ответ: А, Б.

Вопрос 85 (ОПК-7.1) Сопоставьте специализированный элемент ArchiCAD с его аналогом в реальном строительстве для объяснения студентам.

Элемент ArchiCAD Строительный аналог

Перекрытие (Slab) А. Лестничный марш

Лестница (Stair) Б. Плита перекрытия

Колонна (Column) В. Опорный столб

Балка (Beam) Г. Ригель, перемычка

Правильный ответ: Slab-Б, Stair-А, Column-В, Beam-Г.

Вопрос 86 (ОПК-7.2) Установите порядок создания крыши с слуховым окном в учебном проекте «Загородный дом».

Варианты: А) Создание скатной крыши по контуру стен, В) Настройка угла наклона и свесов, С) Вырезание отверстия в крыше, D) Размещение объекта «Слуховое окно» из библиотеки.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 87 (ОПК-7.3) Какие параметры обязательно нужно объяснить при создании лестницы в ArchiCAD для жилого интерьера? (Выберите три).

А) Высота подступенка

Б) Глубина проступи

В) Цвет перил

Г) Ширина марша

Д) Материал косоура

Правильный ответ: А, Б, Г.

Вопрос 88 (ОПК-7.1) Соотнесите тип стены с её параметром в ArchiCAD.

Тип стены Параметр

Несущая А. Материал: Гипсокартон

Перегородка Б. Толщина 500 мм, бетон

Внешняя с утеплителем В. Композитный слой: кирпич-утеплитель-кирпич

Сантехническая Г. Влагостойкий гипсокартон

Правильный ответ: Несущая-Б, Перегородка-А, Внешняя-В, Сантехническая-Г.

Вопрос 89 (ОПК-7.2) Какие специализированные элементы НЕ создаются стандартными инструментами ArchiCAD, а требуют использования «Морфер» (Morph)? (Выберите два).

А) Криволинейная стена

Б) Скульптурная колонна сложной формы

В) Прямоугольное окно

Г) Витраж неправильной геометрии

Д) Типовая дверь

Правильный ответ: Б, Г.

Вопрос 90 (ОПК-7.3) Распределите, каким инструментом создается каждый элемент в рамках методики «От простого к сложному».

Элемент Инструмент

1. Ступенька крыльца А. Перекрытие + Морфер

2. Эркер (полукруглый выступ) Б. Стена с добавлением вершин

3. Мансардное окно В. Стена + Окно + Крыша

4. Фигурный бассейн Г. Оболочка (Shell)

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 91 (ОПК-7.1) Сопоставьте категорию библиотеки ArchiCAD с примером объекта.

Категория

Пример

Мебель (Furniture)

А. Растения

Освещение (Lighting)

Б. Кровать

Сантехника (Sanitary)

В. Торшер

Озеленение (Landscaping)

Г. Унитаз

Правильный ответ: Мебель-Б, Освещение-В, Сантехника-Г, Озеленение-А.

Вопрос 92 (ОПК-7.2) Установите последовательность действий для замены стандартной двери на дверь из пользовательской библиотеки в учебном проекте.

Варианты: А) Выделить дверь на плане, В) Нажать на кнопку «Настройки выделенного», С) Выбрать вкладку «Библиотека», D) Найти новый объект и нажать «Заменить».

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 93 (ОПК-7.3) Какие параметры можно изменить у объекта из библиотеки без удаления самого объекта? (Выберите три).

- А) Размеры (ширина, высота)
- Б) Поворот относительно оси
- В) Стиль ручки двери
- Г) Имя файла объекта на диске
- Д) Слой объекта

Правильный ответ: А, Б, Д.

Вопрос 94 (ОПК-7.1) Выберите верные утверждения о работе с библиотекой объектов ArchiCAD для педагогической демонстрации.

- 1. Объекты из библиотеки имеют LCF-параметры (настройки).
- 2. Встроенную библиотеку нельзя пополнять.
- 3. Объекты можно сохранять в файл .gsm.
- 4. Библиотека содержит только 3D объекты.

Правильный ответ: Верны утверждения 1 и 3.

Вопрос 95 (ОПК-7.2) Соотнесите способ размещения объекта с ситуацией на учебном занятии.

Ситуация Способ

Нужно быстро поставить стул в центре комнаты А. Перетащить из палитры «Объекты»

Стульев нужно 8 штук по кругу Б. Копировать с поворотом

Стул должен стоять точно на линии стены В. Привязка + Перетаскивание

Стул такой же, как в соседней комнате Г. Скопировать существующий (Ctrl+C/V)

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 96 (ОПК-7.3) Распределите, какой тип библиотечного объекта наиболее уместен для каждого этапа обучения (методика «Проектное обучение»).

Этап обучения Тип объекта

- 1. Изучение эргономики А. Растения в кадках
- 2. Разработка планировки санузла Б. Люстры и бра
- 3. Создание настроения в рендере В. Унитаз, раковина, ванна
- 4. Расстановка мебели в студии Г. Диван, кресло, стол

Правильный ответ: 1-Г, 2-В, 3-Б, 4-А.

Вопрос 97 (ОПК-7.1) Сопоставьте ось преобразования в 3D-пространстве с результатом.

Ось Результат перемещения

X (красная) А. Вверх-вниз

Y (зеленая) Б. Вправо-влево
 Z (синяя) В. Вперед-назад
 Комбинация XY Г. По диагонали в горизонтальной плоскости
Правильный ответ: X-Б, Y-В, Z-А, XY-Г.

Вопрос 98 (ОПК-7.2) Установите порядок действий для точного совмещения двух объектов (дивана и журнального столика) с использованием привязок.

Варианты: А) Включить привязку к узлам (Snap to Node), В) Выделить столик, С) Активировать инструмент «Переместить», D) Перетащить столик к углу дивана до щелчка привязки.

Правильный ответ: В → С → А → D.

Вопрос 99 (ОПК-7.3) Какие операции позволяют редактировать группу объектов как единое целое? (Выберите два).

- А) Группировка (Group)
- Б) Замораживание (Freeze)
- В) Блокировка (Lock)
- Г) Сохранение в библиотеку
- Д) Применение одного материала на группу

Правильный ответ: А, В.

Вопрос 100 (ОПК-7.1) Выберите правильные утверждения о редактировании объектов в 3D-окне ArchiCAD.

- 1. Вращать камеру можно только с зажатым Shift.
- 2. Редактировать объект можно в любом из 3D-окон (перспектива, ортогональ).
- 3. Привязки работают только в 2D.
- 4. «Волшебная палочка» работает и в 3D.

Правильный ответ: Верны 2 и 4.

Вопрос 101 (ОПК-7.2) Соотнесите метод выравнивания объектов с учебной задачей «Расстановка мебели в гостиной».

Задача	Метод выравнивания
Поставить два кресла симметрично камину	А. Выровнять по центру
Расположить картины по одной горизонтали	Б. Зеркальное отражение
Разместить стулья вокруг круглого стола	В. Выровнять по верхнему краю
Поставить телевизор напротив дивана	Г. Вращение вокруг центра

Правильный ответ: 1-Б, 2-В, 3-Г, 4-А.

Вопрос 102 (ОПК-7.3) Распределите, в каком режиме просмотра (2D/3D) удобнее выполнять указанные действия при обучении.

Действие	Режим
1. Привязать светильник к потолку по высоте	А. 3D вид сбоку
2. Расставить стулья вдоль стены на плане	Б. 2D сверху
3. Поднять вазу на полку стеллажа	В. 3D вид спереди
4. Повернуть дверь в другую сторону	Г. 2D или 3D (любой)

Правильный ответ: 1-В, 2-Б, 3-А, 4-Г.

Вопрос 103 (ОПК-7.1) Сопоставьте тип чертежа с его назначением в учебном проекте.

Тип чертежа Назначение

Разрез (Section) А. Вид здания снаружи

Фасад (Elevation) Б. Вид комнаты изнутри

Интерьер (Interior Elevation) В. Вертикальное сечение здания

План этажа (Floor Plan) Г. Вид сверху на уровне 1.0 м

Правильный ответ: Разрез-В, Фасад-А, Интерьер-Б, План-Г.

Вопрос 104 (ОПК-7.2)

Установите последовательность создания разреза здания в ArchiCAD.

Варианты: А) Выбрать инструмент «Сечение», В) Нарисовать линию разреза на плане, С) Настроить глубину отображения (пределы сечения), D) Открыть созданный разрез в Навигаторе.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 105 (ОПК-7.3) Какие элементы можно заштриховать в разрезе ArchiCAD с помощью «2D-штукатурки» (2D Hatch) для наглядности учебного чертежа? (Выберите три).

А) Полость пустот

Б) Бетонные стены

В) Деревянные балки

Г) Воздушное пространство

Д) Земля под фундаментом

Правильный ответ: Б, В, Д.

Вопрос 106 (ОПК-7.1)

Какие виды двумерных изображений ArchiCAD можно вывести на печать непосредственно из программы? (Выберите все).

А) 3D-модель с текстурами

Б) Разрез с размерами

В) Фасад с отметками высот

Г) Только план первого этажа

Д) Спецификация окон и дверей

Правильный ответ: Б, В, Д.

Вопрос 107 (ОПК-7.2)

Соотнесите настройку макета (Layout Book) с её влиянием на учебный проект.

Настройка Результат

Масштаб 1:50 А. На одном листе несколько видов

Толщина линий (Pen Set) Б. Крупный план кухни

Компоновка (марка) В. Четкость архитектурной графики

Масштаб 1:10 Г. Общий план квартиры

Правильный ответ: 1:50-Г, Pen Set-В, Компоновка-А, 1:10-Б.

Вопрос 108 (ОПК-7.3) Распределите, какой инструмент двумерной графики ArchiCAD используется для следующих педагогических целей.

Цель Инструмент

1. Показать скрытые коммуникации А. Пунктирная линия

2. Обозначить зону движения воздуха Б. Дуга со стрелкой

3. Выделить зону реновации В. Облако редактирования

4. Указать уклон пола Г. Размерная цепочка с уклоном

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

3 КУРС, 5 СЕМЕСТР

ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

ОПК-5.1.

Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.

ОПК-5.2.

Уметь: разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.

ОПК-5.3.

Владеть: навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.

Вопрос 1 (ОПК-5.1) – Сопоставьте элемент интерфейса 3ds Max с его ролью в создании выставочной визуализации:

Элемент интерфейса Роль

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Command Panel | А. Создание и редактирование объектов стенда |
| 2. Viewport | Б. Просмотр композиции в реальном времени |
| 3. Material Editor | В. Создание материалов экспонатов |
| 4. Render Setup | Г. Настройка качества финального изображения |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 2 (ОПК-5.1) – Какие три элемента интерфейса 3ds Max наиболее важны для быстрого создания выставочного стенда? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Панель создания примитивов (Create)
- Б. Панель модификаторов (Modify)
- В. Таймлайн анимации
- Г. Редактор материалов (Material Editor)
- Д. Редактор звука

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 3 (ОПК-5.2) – Расположите этапы первичной настройки сцены 3ds Max для выставочного стенда:

- 1. Настройка единиц измерения (миллиметры)
- 2. Создание основных примитивов (стены, пол)
- 3. Настройка камеры для обзора
- 4. Применение базовых материалов

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 4 (ОПК-5.2) – Сопоставьте тип вьюпорта с его применением в выставочном дизайне:

Тип вьюпорта Применение

- | | |
|----------------|---------------------------------|
| 1. Perspective | А. Финальный ракурс стенда |
| 2. Top | Б. План зонирования |
| 3. Front | В. Фасад выставочного павильона |

4. Left Г. Боковой вид стенда

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 5 (ОПК-5.3) – Какие два элемента интерфейса 3ds Max позволяют быстро оценить масштаб стенда относительно человека? (Выберите 2 ответа)

А. Создание dummy-объекта (рост 170 см)

Б. Использование сетки (Grid)

В. Инструмент «Дождь»

Г. Инструмент «Снег»

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 6 (ОПК-5.3) – Расположите этапы экспорта выставочного вида из 3ds Max:

1. Настройка камеры (Perspective)

2. Настройка рендера (Render Setup)

3. Рендеринг изображения

4. Сохранение в PNG/TIFF

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 7 (ОПК-5.1) – Сопоставьте инструмент точности с его применением на выставке:

Инструмент Применение

1. Snap (3D Snap) А. Точная стыковка модулей стенда

2. Grid Б. Ориентация по сетке выставочного зала

3. Align В. Выравнивание экспонатов по одной линии

4. Measure Г. Проверка расстояний для проходов

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 8 (ОПК-5.1) – Какие три типа привязок (Snap) наиболее важны при создании выставочного стенда? (Выберите 3 верных ответа)

А. Vertex (к узлам)

Б. Grid Point (к узлам сетки)

В. Midpoint (к середине)

Г. Face (к поверхности)

Д. Tangent (касательная)

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 9 (ОПК-5.2) – Расположите этапы точной расстановки выставочных модулей:

1. Включить привязку (Snap)

2. Установить размеры модуля (ввести вручную)

3. Расставить модули с привязкой друг к другу

4. Проверить расстояния инструментом Measure

Правильный ответ: 2 → 1 → 3 → 4

Вопрос 10 (ОПК-5.2) – Сопоставьте задачу выравнивания с оптимальным инструментом:

Задача Инструмент

1. Выровнять по центру А. Align > Center

2. Выровнять по низу Б. Align > Min/Max

3. Распределить с равным шагом В. Spacing Tool

4. Зеркально отразить Г. Mirror

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 11 (ОПК-5.3) – Какие два параметра необходимо проверить перед отправкой макета стенда на производство? (Выберите 2 ответа)

А. Габаритные размеры стенда

Б. Ширину проходов

В. Цвет объектов

Г. Название файла

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 12 (ОПК-5.3) – Расположите этапы проверки точности выставочного стенда перед визуализацией:

1. Проверить размеры всех модулей

2. Проверить стыки между модулями

3. Проверить проходы и эвакуационные пути

4. Создать отчет с замерами

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 13 (ОПК-5.1) – Сопоставьте тип массива с его применением в выставочном дизайне:

Тип массива Применение

1. Linear Array А. Ряд одинаковых витрин

2. Radial Array Б. Веерная расстановка постеров

3. Grid Array В. Сетка торговых модулей

4. Spiral Array Г. Спиральная инсталляция

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 14 (ОПК-5.1) – Какие три параметра массива необходимо задать для создания ряда выставочных стендов вдоль стены? (Выберите 3 верных ответа)

А. Количество копий (Count)

Б. Расстояние между копиями (Offset)

В. Направление (Direction)

Г. Цвет первой копии

Д. Материал первой копии

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 14 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания круговой экспозиции из 12 постеров:

1. Создать один постер

2. Выбрать инструмент Array

3. Выбрать тип Rotational (Radial)

4. Задать количество = 12, угол = 30°

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 15 (ОПК-5.2) – Сопоставьте тип выставочной композиции с оптимальным типом массива:

Композиция Тип массива

1. Линейная галерея А. Linear
2. Панорама 360° Б. Radial
3. Шахматная расстановка стендов В. Grid (смещение)
4. Зигзагообразная Г. Linear + поворот

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 16 (ОПК-5.3) – Какие два действия позволяют создать уникальную экспозицию из повторяющихся модулей? (Выберите 2 ответа)

- А. Применить разные материалы к разным копиям
- Б. Повернуть некоторые копии
- В. Удалить все копии
- Г. Сделать все копии одинаковыми

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 17 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания сетки выставочных ячеек 3×4:

1. Создать одну ячейку
2. Применить Grid Array (3 по X, 4 по Y)
3. Задать шаг по X и Y
4. Отредактировать угловые ячейки

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 18 (ОПК-5.1) – Сопоставьте модификатор с его применением в выставочном дизайне:

Модификатор Применение

1. Bend А. Изогнутая выставочная стена
2. Twist Б. Спиральная инсталляция
3. Extrude В. Объемная вывеска из сплайна
4. Boolean Г. Вычитание ниши для видеоэкрана

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 19 (ОПК-5.1) – Какие три модификатора наиболее эффективны для создания органических выставочных форм? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Bend
- Б. Twist
- В. Noise
- Г. UVW Map
- Д. Material

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 20 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания 3D-вывески для выставочного стенда:

1. Создать текст (Text spline)
2. Применить модификатор Extrude
3. Настроить глубину выдавливания
4. Применить материал (металл/пластик)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 21 (ОПК-5.2) – Сопоставьте Boolean-операцию с результатом для выставочного дизайна:

- | Операция | Результат |
|-----------------|--------------------------------|
| 1. Union | А. Слияние двух стендов в один |
| 2. Subtraction | Б. Ниша в стене |
| 3. Intersection | В. Общая зона двух павильонов |
| 4. Cut | Г. Вырезанное окно |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 22 (ОПК-5.3) – Какие два модификатора позволяют создать имитацию драпировки ткани на выставочном стенде? (Выберите 2 ответа)

- А. Cloth
- Б. Noise (с маской)
- В. Delete Mesh
- Г. Optimize

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 23 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания арки с помощью Boolean:

1. Создать параллелепипед (стену)
2. Создать цилиндр (форму арки)
3. Применить Boolean (Subtraction)
4. Сгладить края (TurboSmooth)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 24 (ОПК-5.1) – Сопоставьте элемент коробки помещения с его ролью в выставочном дизайне:

- | Элемент | Роль |
|----------------------|---|
| 1. Пол (Floor) | А. Основание для расстановки стендов |
| 2. Стены (Walls) | Б. Ограничение экспозиционного пространства |
| 3. Проемы (Openings) | В. Входы и выходы для посетителей |
| 4. Потолок (Ceiling) | Г. Подвесные конструкции и освещение |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 25 (ОПК-5.1) – Какие три параметра необходимо задать при создании коробки помещения для выставочного павильона? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Длина
- Б. Ширина
- В. Высота
- Г. Цвет стен
- Д. Материал пола

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 26 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания коробки помещения для выставки:

1. Создать пол (Plane/Box)
2. Создать стены (Extrude или Box)
3. Вырезать проемы (Boolean)
4. Добавить потолок (опционально)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 27 (ОПК-5.2) – Сопоставьте тип выставочного помещения с методом его создания:

- | Тип помещения | Метод |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. Прямоугольный павильон | А. Box |
| 2. Павильон с эркером | Б. Box + Boolean |
| 3. Круглый павильон | В. Cylinder |
| 4. Шатровый павильон | Г. Extrude из сплайна |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 28 (ОПК-5.3) – Какие два элемента необходимо добавить в коробку помещения для реалистичной визуализации выставки? (Выберите 2 ответа)

- А. Источники света
- Б. Камеры
- В. Звуковые эффекты
- Г. Анимацию

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 29 (ОПК-5.3) – Расположите этапы подготовки выставочного павильона к визуализации:

1. Создать коробку помещения
2. Добавить источники света (Light)
3. Расставить камеры (Camera)
4. Настроить материалы (Material Editor)
5. Выполнить тестовый рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 30 (ОПК-5.1) – Сопоставьте тип материала с его применением на выставке:

- | Тип материала | Применение |
|----------------------|--------------------------|
| 1. Standard (Opaque) | А. Деревянные стенды |
| 2. Glass | Б. Витрины |
| 3. Metal | В. Каркасные конструкции |
| 4. Self-Illumination | Г. Светящиеся вывески |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 31 (ОПК-5.1) – Какие три параметра важны для создания материала «полированный металл» для выставочного стенда? (Выберите 3 верных ответа)

- А. High Specular Level
- Б. Glossiness (высокое)
- В. Reflection (включено)
- Г. Opacity (низкое)
- Д. Self-Illumination (максимум)

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 32 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания нового материала в Material Editor:

1. Выбрать пустой слот
2. Выбрать тип материала (Standard, Physical)
3. Настроить Diffuse (цвет/текстура)

4. Настроить Reflection/Glossiness
5. Применить материал к объекту

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 33 (ОПК-5.2) – Сопоставьте карту текстуры с ее применением:

Карта (Map) Применение

- | | |
|-------------|-------------------------------------|
| 1. Bitmap | А. Логотип компании на стенде |
| 2. Checker | Б. Плиточный пол выставочного зала |
| 3. Noise | В. Имитация бетонной стены |
| 4. Gradient | Г. Плавный переход цвета на вывеске |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 34 (ОПК-5.3) – Какие два источника текстур наиболее эффективны для создания реалистичного выставочного стенда? (Выберите 2 ответа)

- А. Фотографии реальных материалов
- Б. Процедурные текстуры (Noise, Marble)
- В. Сплошная заливка
- Г. Только стандартные цвета

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 35 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания персональной библиотеки материалов для выставок:

1. Создать материалы в Material Editor
2. Сохранить материалы в .mat файл
3. Организовать материалы по категориям (дерево, металл, стекло)
4. Загружать библиотеку в новые проекты

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 36 (ОПК-5.1) – Сопоставьте тип источника света с его применением на выставке:

Источник света Применение

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Omni | А. Общее освещение павильона |
| 2. Target Spot | Б. Акцент на отдельный экспонат |
| 3. Target Direct | В. Имитация солнечного света через окна |
| 4. Photometric (IES) | Г. Реалистичные светильники |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 37 (ОПК-5.1) – Какие три параметра освещения наиболее важны для создания драматичного выставочного интерьера? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Интенсивность (Multiplier)
- Б. Цвет света (Color)
- В. Тени (Shadows)
- Г. Только интенсивность
- Д. Только цвет

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 38 (ОПК-5.2) – Расположите этапы постановки освещения для выставочного стенда:

Установить базовый свет (Omni/Sky)

Добавить акцентные источники (Spot на экспонаты)

Настроить тени

Выполнить тестовый рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 39 (ОПК-5.2) – Сопоставьте цвет света с создаваемой атмосферой на выставке:

Цвет света Атмосфера

1. Теплый (2700K) А. Уют, премиум-зона

2. Холодный (6500K) Б. Технологичность, современность

3. Нейтральный (4000K) В. Рабочая, выставочная зона

4. Цветной (красный/синий) Г. Акцентная, арт-зона

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 40 (ОПК-5.3) – Какие два источника света необходимо использовать для имитации естественного освещения в выставочном павильоне? (Выберите 2 ответа)

А. Daylight System

Б. Target Direct (солнце)

В. Free Spot

Г. Omni

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 41 (ОПК-5.3) – Расположите этапы настройки освещения для уличной выставочной конструкции:

1. Добавить Daylight System

2. Настроить время суток (Time of day)

3. Добавить искусственные источники для вечернего режима

4. Сохранить два варианта (день/вечер)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 42 (ОПК-5.1) – Сопоставьте тип IES-кривой с типом освещения:

IES-кривая Тип освещения

1. Широкая (Wide) А. Заливающее освещение стенда

2. Узкая (Narrow) Б. Акцент на один экспонат

3. Асимметричная В. Настенный светильник

4. Круговая Г. Потолочный светильник 360°

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 43 (ОПК-5.1) – Какие три преимущества дают IES-источники перед стандартными? (Выберите 3 верных ответа)

А. Реалистичное распределение света

Б. Соответствие реальным светильникам

В. Простота настройки формы луча

Г. Более быстрое время рендера

Д. Автоматическая настройка цвета

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 44 (ОПК-5.2) – Расположите этапы установки IES-светильника в выставочной сцене:

1. Создать Photometric Light

2. Выбрать тип «Target Light»
3. Загрузить IES-файл (Web Distribution)
4. Настроить интенсивность (lm или cd)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 45 (ОПК-5.2) – Сопоставьте выставочную задачу с рекомендуемым IES-типом:

Задача IES-тип

1. Освещение картины на стене А. Узкая (Spot)
2. Общее освещение стенда Б. Широкая (Flood)
3. Светящаяся стойка ресепшн В. Рассеянная (Diffuse)
4. Акцент на скульптуру Г. Направленная (Elliptical)

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 46 (ОПК-5.3) – Какие два параметра необходимо скорректировать после загрузки IES-файла? (Выберите 2 ответа)

- А. Интенсивность (Lumens/Candelas)
- Б. Цвет (Color)
- В. Форму источника (Shape)
- Г. Только название

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 47 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания выставочной сцены с IES-светом:

1. Создать выставочный стенд
2. Расставить IES-светильники
3. Настроить интенсивность и цвет
4. Выполнить финальный рендер
5. Сравнить с рендером без IES

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

3 КУРС, 5 СЕМЕСТР

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
ОПК-6.1.

Знать: основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.

ОПК-6.2.

Уметь: применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-6.3.

Владеть: навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Вопрос 48 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между элементом интерфейса 3ds Max и его функцией:

Элемент интерфейса Функция

1. Command Panel А. Создание и редактирование объектов
2. Viewport Б. Визуализация сцены в реальном времени

3. Timeline В. Управление временем и анимацией
 4. Material Editor Г. Создание и настройка материалов
Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 49 (ОПК-6.1) – Какие три настройки 3ds Max обеспечивают сохранность проекта? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Автосохранение (Auto Backup)
 Б. Настройка интервала сохранения (5-10 минут)
 В. Отключение автосохранения
 Г. Указание папки для резервных копий
 Д. Сохранение на рабочий стол

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 50 (ОПК-6.2) – Расположите этапы настройки нового проекта в 3ds Max:

1. Установить единицы измерения (миллиметры)
2. Настроить сетку (Grid)
3. Сохранить файл (.max)
4. Настроить видовые экраны (Viewport)
5. Начать моделирование

Правильный ответ: 1 → 2 → 4 → 3 → 5

Вопрос 51 (ОПК-6.2) – Сопоставьте тип видового экрана с его применением:

- | Тип экрана | Применение |
|----------------|-----------------------------|
| 1. Perspective | А. Финальный обзор модели |
| 2. Top | Б. Построение плана |
| 3. Front | В. Построение фасада |
| 4. Left | Г. Построение бокового вида |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 52 (ОПК-6.3) – Какие два действия позволяют изменить горячие клавиши в 3ds Max? (Выберите 2 ответа)

- А. Customize → Customize User Interface → Keyboard
 Б. Сохранить настройки как .kbd файл
 В. Только использовать стандартные клавиши
 Г. Переустановить программу

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 53 (ОПК-6.3) – Расположите этапы импорта плана помещения в 3ds Max:

1. Экспортировать план из ArchiCAD в DWG
2. В 3ds Max: File → Import → Select DWG
3. Настроить параметры импорта
4. Разместить импортированный план на виде Top
5. Использовать как основу для 3D-моделирования

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 54 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом привязки (Snap) и ее назначением:

- | Тип привязки | Назначение |
|---------------|---------------------------|
| 1. Grid Point | А. Привязка к узлам сетки |

- 2. Vertex Б. Привязка к вершинам объектов
- 3. Midpoint В. Привязка к середине ребра
- 4. Endpoint Г. Привязка к конечным точкам

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 55 (ОПК-6.1) – Какие три параметра необходимо проверить для обеспечения точности модели? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Единицы измерения (Units)
- Б. Масштаб импортированных файлов
- В. Цвет объектов
- Г. Привязки (Snap)
- Д. Только название объекта

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 56 (ОПК-6.2) – Расположите этапы выравнивания двух объектов по центру:

- 1. Выделить выравниваемый объект
- 2. Нажать кнопку Align (или Alt+A)
- 3. Выбрать целевой объект
- 4. В диалоге выбрать «Center» по X и Y
- 5. Применить (Apply)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 57 (ОПК-6.2) – Сопоставьте инструмент измерения с его применением:

Инструмент Применение

- 1. Measure Distance А. Расстояние между двумя точками
- 2. Tape Helper Б. Визуальная линейка на сцене
- 3. Grid В. Сетка для ориентации в пространстве
- 4. Units Setup Г. Настройка единиц измерения

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 58 (ОПК-6.3) – Какие два параметра сетки можно настроить для создания плана помещения? (Выберите 2 ответа)

- А. Размер ячейки (Grid spacing)
- Б. Количество линий (Major lines every)
- В. Цвет фона
- Г. Название сетки

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 59 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания точной 3D-модели комнаты по импортированному плану:

- 1. Импортировать план в DWG
- 2. Включить привязку к вершинам (Vertex Snap)
- 3. Построить стены по линиям плана
- 4. Проверить размеры инструментом Tape
- 5. Скорректировать неточности

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 60 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом массива и результатом:

Тип массива Результат

1. Linear Array А. Линейное расположение копий
2. Radial Array Б. Круговое расположение копий
3. Grid Array В. Сетчатое расположение копий
4. Spiral Array Г. Спиральное расположение копий

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 61 (ОПК-6.1) – Какие три проблемы могут возникнуть при создании слишком большого массива? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Замедление работы программы
- Б. Увеличение размера файла
- В. Ускорение рендеринга
- Г. Высокая нагрузка на оперативную память
- Д. Автоматическое улучшение качества

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 62 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания кругового массива из 8 светильников:

1. Создать один светильник
2. Выделить его
3. Открыть Tools → Array
4. Выбрать тип Rotational (Radial)
5. Задать количество = 8, угол = 360°
6. Применить (ОК)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 63 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр линейного массива с его значением:

Параметр Значение

1. Count А. Количество копий
2. Incremental offset (X) Б. Шаг между копиями по оси X
3. Incremental offset (Y) В. Шаг между копиями по оси Y
4. Total in Array Г. Общее количество объектов

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 64 (ОПК-6.3) – Какие два инструмента 3ds Max позволяют создать массив объектов с изменяющимся шагом? (Выберите 2 ответа)

- А. Spacing Tool
- Б. Path Deform + Array
- В. Простой массив (Array)
- Г. Mirror

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 65 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания паркета «елочка»:

1. Создать одну досочку (Box)
2. Создать линейный массив из 10 досочек
3. Скопировать и повернуть ряд на 90°
4. Создать массив из рядов со смещением
5. Применить материалы

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 66 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между модификатором и его действием:

Модификатор Действие

- | | |
|------------|--------------------------------|
| 1. Bend | А. Изгиб объекта |
| 2. Twist | Б. Скручивание объекта |
| 3. Extrude | В. Выдавливание сплайна |
| 4. Lathe | Г. Вращение сплайна вокруг оси |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 67 (ОПК-6.1) – Какие три преимущества дает стек модификаторов (Modifier Stack)? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Возможность отключить модификатор
- Б. Изменение порядка модификаторов
- В. Необратимое изменение геометрии
- Г. Сохранение исходной формы
- Д. Автоматическое удаление объекта

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 68 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания изогнутой стены с помощью модификатора Bend:

1. Создать параллелепипед (Box)
2. Применить модификатор Bend
3. Настроить угол изгиба (Angle)
4. Настроить направление изгиба (Direction)
5. Завершить настройку

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 69 (ОПК-6.2) – Сопоставьте этап создания объемного текста с действием:

Этап Действие

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. Создать текст | А. Инструмент Text |
| 2. Выдавить текст | Б. Модификатор Extrude |
| 3. Настроить глубину | В. Параметр Amount |
| 4. Применить материал | Г. Material Editor |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 70 (ОПК-6.3) – Какие две Boolean-операции наиболее полезны для создания ниш в стене? (Выберите 2 ответа)

- А. Subtraction (A-B)
- Б. Union
- В. Intersection
- Г. Cut

Правильные ответы: А, Г

Вопрос 71 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания колонны с капителью:

1. Нарисовать профиль колонны (сплайн)
2. Применить модификатор Lathe (вращение)
3. Нарисовать профиль капители
4. Применить Extrude к капители
5. Объединить колонну и капитель

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 72 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между элементом помещения и способом его создания:

Элемент	Способ создания
1. Пол	А. Вох (плоский) или Plane
2. Стены	Б. Вох или Extrude из сплайна
3. Потолок	В. Копирование пола
4. Проемы	Г. Boolean или ProBoolean

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 73 (ОПК-6.1) – Какие три проблемы геометрии могут возникнуть при создании коробки помещения? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Пересекающиеся полигоны
- Б. Вывернутые нормали
- В. Идеальная геометрия
- Г. Отверстия в сетке
- Д. Отсутствие освещения

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 74 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания коробки помещения (комнаты 5×4×3 м):

1. Создать пол (Вох: 5000×4000×50 мм)
2. Создать стены (Вох: толщина 200 мм, высота 3000 мм)
3. Разместить стены по периметру пола
4. Скопировать пол для создания потолка
- Создать проемы (Boolean)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 75 (ОПК-6.2) – Сопоставьте тип проема с инструментом его создания:

Тип проема	Инструмент
1. Прямоугольное окно	А. Boolean (вычитание Вох)
2. Арка	Б. Boolean (вычитание цилиндра или изогнутого Вох)
3. Дверь	В. Boolean (вычитание Вох по высоте двери)
4. Витрина	Г. Boolean (вычитание большого Вох)

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 76 (ОПК-6.3) – Какие два действия позволяют оптимизировать модель помещения? (Выберите 2 ответа)

- А. Attach (присоединение) стен в один объект
- Б. Collapse (сворачивание) стека модификаторов
- В. Добавление большего количества полигонов
- Г. Отключение привязок

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 77 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания 3D-модели помещения по плану из ArchiCAD:

1. Импортировать план из ArchiCAD в DWG
2. Разместить импорт на виде Top
3. Обвести стены линиями (Line)

4. Применить Extrude к линиям стен
5. Создать пол и потолок
6. Вырезать проемы Boolean

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 78 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом материала и его характеристиками:

Тип материала	Характеристики
1. Дерево	А. Текстура, отражения, шероховатость
2. Стекло	Б. Прозрачность, отражения, преломление
3. Металл	В. Высокие отражения, блики
4. Бетон	Г. Матовый, шероховатый, без отражений

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 79 (ОПК-6.1) – Какие три меры безопасности следует соблюдать при скачивании текстур из интернета? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Скачивать только с проверенных сайтов
- Б. Проверять файлы антивирусом
- В. Игнорировать лицензию
- Г. Обращать внимание на разрешение (DPI)
- Д. Скачивать любые файлы

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 80 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания деревянного пола в Material Editor:

1. Выбрать пустой слот
2. Нажать на Diffuse → Bitmap
3. Выбрать текстуру дерева
4. Настроить Reflection (отражения)
5. Настроить Glossiness (глянец)
6. Применить материал к объекту

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 81 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр материала с его визуальным эффектом:

Параметр	Эффект
1. Diffuse	А. Базовый цвет материала
2. Specular Level	Б. Интенсивность бликов
3. Glossiness	В. Размытость бликов
4. Opacity	Г. Прозрачность материала

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 82 (ОПК-6.3) – Какие два действия позволяют сохранить созданный материал для использования в других проектах? (Выберите 2 ответа)

- А. Сохранить материал в .mat файл
- Б. Добавить материал в библиотеку 3ds Max
- В. Запомнить параметры
- Г. Сделать скриншот

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 83 (ОПК-6.3) – Расположите этапы наложения текстуры на стену:

Создать материал с текстурой
 Применить материал к стене
 Добавить модификатор UVW Map
 Выбрать тип отображения (Box/Plane)
 Отрегулировать размер карты

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 84 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом источника света и его применением:

Тип источника	Применение
1. Omni	А. Общее освещение сцены
2. Target Spot	Б. Акцентное освещение экспонатов
3. Target Direct	В. Имитация солнечного света
4. Sky Light	Г. Рассеянное освещение неба

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 85 (ОПК-6.1) – Какие три проблемы могут возникнуть при избыточном количестве источников света? (Выберите 3 верных ответа)

А. Увеличение времени рендера
 Б. Повышение нагрузки на систему
 В. Улучшение качества изображения
 Г. Появление артефактов (засветов)
 Д. Ускорение работы

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 86 (ОПК-6.2) – Расположите этапы постановки освещения в интерьере:

Добавить Key Light (основной свет)
 Добавить Fill Light (заполняющий свет)
 Добавить Back Light (контровой свет)
 Настроить интенсивность
 Настроить цвет света
 Выполнить тестовый рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 87 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр света с его влиянием:

Параметр	Влияние
1. Multiplier (Intensity)	А. Яркость света
2. Color	Б. Цветовая температура
3. Shadows	В. Наличие и четкость теней
4. Hotspot/Beam	Г. Угол луча (для Spot)

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 88 (ОПК-6.3) – Какие два элемента необходимы для создания системы дневного освещения (Daylight System)? (Выберите 2 ответа)

А. Sun (солнце)
 Б. Sky (небо)
 В. Moon (луна)
 Г. Stars (звезды)

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 89 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания сцены с закатным освещением:

1. Добавить Daylight System
2. Настроить время на закат (17:00-18:00)
3. Настроить цвет света (теплый, 3000K)
4. Увеличить интенсивность теней
5. Выполнить рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 90 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между характеристикой и типом источника:

Характеристика Тип источника

1. Загружается из IES-файла А. Фотометрический
2. Имеет форму луча Б. Фотометрический
3. Требуется внешний файл В. Фотометрический
4. Простая настройка вручную Г. Стандартный

Правильный ответ: 1–А, 2–А, 3–А, 4–Г

Вопрос 91 (ОПК-6.1) – Какие три действия необходимо выполнить при загрузке IES-файлов из интернета? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Скачивать только с проверенных сайтов
- Б. Проверять файлы антивирусом
- В. Игнорировать расширение файла
- Г. Проверять источник (производитель светильников)
- Д. Открывать в текстовом редакторе

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 92 (ОПК-6.2) – Расположите этапы настройки IES-светильника:

1. Создать Photometric Light
2. Выбрать тип (Target Light)
3. В разделе «Web Parameters» нажать «None»
4. Выбрать IES-файл из библиотеки
5. Настроить интенсивность (lm)
6. Разместить светильник в сцене

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 93 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр IES с его единицей измерения:

Параметр Единица измерения

1. Intensity (lm) А. Люмены
2. Intensity (cd) Б. Канделы
3. Color (Kelvin) В. Кельвины
4. Color (RGB) Г. RGB-значения

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 94 (ОПК-6.3) – Какие два типа сайтов являются надежными источниками IES-файлов? (Выберите 2 ответа)

- А. Сайты производителей светильников (Philips, Osram)
- Б. Официальные библиотеки IES
- В. Форумы без модерации

Г. Файлообменники

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 95 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания освещения торгового зала с помощью IES:

1. Выбрать IES-файлы для трековых светильников
2. Создать Photometric Light для каждого светильника
3. Загрузить соответствующие IES-файлы
4. Расставить светильники по потолку
5. Выполнить тестовый рендер
6. Отрегулировать интенсивность

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

3 КУРС, 5 СЕМЕСТР

ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования

ОПК-7.1.

Знать: современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся.

ОПК-7.2.

Уметь: использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам

ОПК-7.3.

Владеть: методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.

Вопрос 96 (ОПК-7.1) Сопоставьте элементы интерфейса 3ds Max с их функцией.

Элемент Функция

Command Panel А. Настройка привязок

Viewport Navigation Б. Выбор модификаторов и создания примитивов

Material Editor В. Летающая камера (Zoom, Orbit, Pan)

Snaps Toggle Г. Создание и редактирование материалов

Правильный ответ: Command Panel-Б, Viewport-B, Material Editor-Г, Snaps-A.

Вопрос 97 (ОПК-7.2) Установите последовательность настройки интерфейса для комфортной работы студентов-дизайнеров.

Варианты: А) Переключение на темную тему интерфейса, В) Настройка сетки (Grid) с шагом 100 мм, С) Включение режима «Expert» для скрытия лишних панелей, D) Настройка единиц измерения (Units Setup → Миллиметры).

Правильный ответ: D → В → А → С.

Вопрос 98 (ОПК-7.3) Какие вкладки Command Panel отвечают за создание геометрии и ее модификацию? (Выберите две).

А) Create

Б) Modify

В) Hierarchy

Г) Motion

Д) Display

Правильный ответ: А, Б.

Вопрос 99 (ОПК-7.1) Выберите правильные названия проекций в окнах проекции 3ds Max по умолчанию.

Верхнее левое окно → Топ (Top)

Нижнее левое окно → Фронт (Front)

Верхнее правое окно → Левый (Left)

Нижнее правое окно → Перспектива (Perspective)

Правильный ответ: Все верны.

Вопрос 100 (ОПК-7.2) Соотнесите сочетания клавиш с командами, которые нужно объяснить на первом занятии по 3ds Max.

Сочетание Команда

G А. Показать/скрыть сетку

F3 Б. Переключение Wireframe/Solid

F4 В. Показать ребра (Edged Faces)

Alt + W Г. Развернуть активное окно

Правильный ответ: G-A, F3-Б, F4-В, Alt+W-Г.

Вопрос 101 (ОПК-7.3) Распределите, какой тип объекта создается с помощью каждой кнопки в свитке «Object Type» (Standard Primitives).

Объект Кнопка

1. Параллелепипед А. Sphere

2. Сфера Б. Box

3. Цилиндр В. Cylinder

4. Конус Г. Cone

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В, 4-Г.

Вопрос 102 (ОПК-7.1) Сопоставьте тип привязки (Snap) с её назначением.

Привязка Назначение

Grid Point А. К центру грани

Vertex Б. К узлу сетки

Edge/Segment В. К вершине объекта

Face Center Г. К ребру

Правильный ответ: Grid Point-Б, Vertex-В, Edge-Г, Face Center-А.

Вопрос 103 (ОПК-7.2) Установите порядок действий для точного построения стола размером 1200x600 мм.

Варианты: А) Выбрать Box, В) Включить привязку к сетке, С) Построить прямоугольник 1200 на 600, D) Выдавить на высоту 750 мм.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 104 (ОПК-7.3) Какие параметры панели «Transform Type-In» (F12) позволяют точно задать движение объекта? (Выберите три).

А) Absolute World (X,Y,Z)

Б) Offset (приращение)

В) Angle (угол поворота)

Г) Bump Map

Д) Reflection

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 105 (ОПК-7.1)

Тип: Соответствие с разными типами элементов.

Выберите верные утверждения о системе координат в 3ds Max.

View — координаты зависят от текущего окна проекции.

World — фиксированная мировая система.

Local — координаты самого объекта.

Screen — координаты экрана монитора.

Правильный ответ: Все верны (1,2,3,4).

Вопрос 106 (ОПК-7.2) Соотнесите инструмент измерения с учебной задачей.

Задача Инструмент

Проверить расстояние между стенами А. Tape Helper

Узнать площадь пола Б. Measure Distance

Построить объект точно по чертежу В. Grid and Snap Settings

Выровнять объекты по высоте Г. Align Tool (Alt+A)

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В, 4-Г.

Вопрос 107 (ОПК-7.3) Распределите, какая привязка используется в каждом случае.

Ситуация

Привязка

1. Поставить ножку стола точно в угол столешницы А. Pivot

2. Соединить два отрезка в одной точке Б. Vertex

3. Привязать новый объект к центру старого В. Endpoint

4. Закрепить объект на середине линии Г. Midpoint

Правильный ответ: 1-В, 2-Б, 3-А, 4-Г.

Вопрос 108 (ОПК-7.1) Сопоставьте тип массива (Array) с его результатом.

Тип Результат

Linear А. Копии по кругу

Radial Б. Копии вдоль оси

Grid В. Копии в виде таблицы (ряды и колонны)

Path Deform Г. Копии вдоль кривой

Правильный ответ: Linear-Б, Radial-А, Grid-В, Path-Г.

Вопрос 109 (ОПК-7.2) Установите последовательность создания кругового массива стульев вокруг стола (8 штук).

Варианты: А) Выбрать стул, В) Переместить центр массива на центр стола, С) Tools → Array, D) Задать Count = 8, Rotate = 360°.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 110 (ОПК-7.3) Какие параметры можно анимировать в массиве? (Выберите три).

А) Расстояние между копиями

Б) Вращение каждой копии

В) Масштаб каждой копии (убывание)

Г) Имя файла текстуры

Д) Длина рендера

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 111 (ОПК-7.1) Какие опции содержит диалоговое окно «Array»? (Выберите три).

А) 1D (количество по оси)

Б) 2D (ряды и колонки)

В) 3D (слои по Z)

Г) 4D (время)

Д) 5D (цвет)

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 112 (ОПК-7.2) Соотнесите пример использования массива с учебным проектом.

Проект	Применение массива
Амфитеатр	А. Ряды кресел с повышением по Z
Паркетная доска	Б. Линейный массив со смещением
Колоннада	В. Линейный массив вдоль X
Люстра с плафонами	Г. Радиальный массив

Правильный ответ: Амфитеатр-А, Паркет-Б, Колоннада-В, Люстра-Г.

Вопрос 113 (ОПК-7.3) Распределите, какой инструмент массива лучше использовать для создания решетки радиатора.

Шаг Инструмент

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 1. Создать одну пластину | А. Grid Array |
| 2. Размножить по горизонтали | Б. Linear Array (1D) |
| 3. Размножить по вертикали | В. Linear Array (2D) |
| 4. Соединить в единую сетку | Г. Attach (после массива) |

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 114 (ОПК-7.1) Сопоставьте дополнительный инструмент с его функцией.

Инструмент	Функция
Loft	А. Выдавливание по пути
Lathe	Б. Вращение профиля вокруг оси (токарный станок)
Bevel Profile	В. Создание фаски по пользовательскому профилю
Scatter	Г. Рассеивание объектов по поверхности

Правильный ответ: Loft-А, Lathe-Б, Bevel Profile-В, Scatter-Г.

Вопрос 115 (ОПК-7.2) Установите порядок создания вазы с помощью модификатора Lathe.

Варианты: А) Нарисовать половину профиля вазы (Line), В) Применить Lathe, С) Настроить направление оси (Min, Max), D) Преобразовать в Editable Poly.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 116 (ОПК-7.3) Какие модификаторы относятся к категории «Parametric Deformers»? (Выберите три).

А) Bend (изгиб)

Б) Twist (кручение)

В) UVW Map

Г) Taper (сужение)

Д) Material

Правильный ответ: А, Б, Г.

Вопрос 117 (ОПК-7.1) Выберите правильные утверждения о модификаторе «Boolean».

Boolean позволяет вычитать один объект из другого.

Union объединяет два объекта.

Intersection оставляет только пересечение.

Boolean работает только с полигонами.

Правильный ответ: Верны 1, 2, 3.

Вопрос 118 (ОПК-7.2) Соотнесите дополнительную возможность 3ds Max с её применением в дизайне среды.

Применение	Возможность
Моделирование штор	А. Cloth (ткань)
Создание деревьев	Б. Forest Pack / AEC Extended
Плавный переход между формами	В. Morph
Создание фасада по фото	Г. Camera Match

Правильный ответ: Штора-А, Деревья-Б, Переход-В, Фасад-Г.

Вопрос 119 (ОПК-7.3) Распределите модификаторы по этапам создания колонны.

Этап	Модификатор
1. Создание ствола	А. Bend (изгиб)
2. Добавление каннелюр (желобков)	Б. Taper + Twist
3. Создание капители	В. Lathe (вращение профиля)
4. Деформация под винтовую колонну	Г. Boolean (вычитание цилиндров)

Правильный ответ: 1-В, 2-Г, 3-Б, 4-А.

Вопрос 120 (ОПК-7.1) Сопоставьте метод создания коробки помещения с его преимуществом.

Метод	Преимущество
Vox с нормальными внутрь	А. Простота
Plane + Extrude	Б. Контроль толщины стен
Editable Poly + Cap Holes	В. Легко делать проемы
Walls из линий	Г. Точность архитектурных чертежей

Правильный ответ: Vox-А, Plane-Б, Poly-В, Walls-Г.

Вопрос 121 (ОПК-7.2)

Установите порядок создания помещения с окном методом «Poly Modeling».

Варианты: А) Создать Vox, В) Преобразовать в Editable Poly, С) Выделить полигон-стену, D) Использовать Inset и Extrude для окна.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 122 (ОПК-7.3) Какие ошибки часто допускают студенты при создании коробки помещения? (Выберите три).

А) Нормали смотрят наружу (стены не видны изнутри)

Б) Нет толщины у пола

В) Слишком много полигонов

Г) Окна не прорезают стену насквозь

Д) Слишком яркий свет

Правильный ответ: А, Б, Г.

Вопрос 123 (ОПК-7.1) Какие элементы должны быть обязательно созданы в «коробке помещения» для учебного рендера? (Выберите три).

- А) Пол
- Б) Потолок
- В) Стены
- Г) Мебель
- Д) Освещение

Правильный ответ: А, В, Д (освещение для визуализации).

Вопрос 124 (ОПК-7.2) Соотнесите способ создания проема с типом помещения.

Помещение	Способ проема
Жилая комната	А. Boolean (вычитание параллелепипеда)
Арка	Б. Вырезание Editable Poly + Bridge
Дверной проем в несущей стене	В. Просто удалить полигон
Панорамное окно	Г. Extrude внутрь + Delete

Правильный ответ: Комната-А, Арка-Б, Несущая-Г, Панорама-В.

Вопрос 125 (ОПК-7.3) Распределите, какой модификатор или инструмент используется для исправления коробки.

Проблема	Решение
1. Нет потолка	А. Cap Holes
2. Перекошенные углы	Б. Make Planar
3. Разные толщины стен	В. Shell
4. Текстура тянется неправильно	Г. UVW Map

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

3 КУРС, 6 СЕМЕСТР

ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях
ОПК-5.1.

Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.

ОПК-5.2.

Уметь: разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.

ОПК-5.3.

Владеть: навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.

Вопрос 1 (ОПК-5.1) – Сопоставьте тип интерьерного ракурса с его применением:

Ракурс Применение

- 1. Фронтальный А. Главный вход в стенд
- 2. Угловой Б. Две стены одновременно
- 3. С высоты птичьего полета В. Общая планировка выставки

4. Уровень глаз Г. Реалистичное восприятие

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 2 (ОПК-5.1) – Какие три фокусных расстояния (mm) наиболее подходят для съемки интерьера выставочного стенда? (Выберите 3 верных ответа)

А. 24 mm (широкий)

Б. 35 mm

В. 50 mm (стандартный)

Г. 200 mm (теле)

Д. 500 mm

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 3 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания интерьерного ракурса выставочного стенда:

1. Создать камеру (Camera)

2. Расположить камеру внутри стенда

3. Настроить высоту (1200-1600 mm)

4. Направить на ключевые экспонаты

5. Зафиксировать вид

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 4 (ОПК-5.2) – Сопоставьте высоту камеры с эффектом восприятия:

Высота камеры Эффект

1. 300 mm (низкая) А. Детский/масштабный взгляд

2. 1200 mm Б. Естественное восприятие

3. 1600 mm В. Взгляд высокого человека

4. 2500 mm (высокая) Г. Панорамный обзор

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 5 (ОПК-5.3) – Какие два ракурса обязательны для презентации выставочного стенда на конкурс? (Выберите 2 ответа)

А. Общий план (обзор всего стенда)

Б. Детальный план (ключевой экспонат)

В. Вид сверху только

Г. Вид снизу

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 6 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания серии ракурсов для выставочного каталога:

1. Создать 3-4 камеры в разных точках

2. Задать разные фокусные расстояния

3. Выполнить рендер с каждой камеры

4. Отобрать лучшие ракурсы для каталога

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 7 (ОПК-5.1) – Сопоставьте тип экстерьерного ракурса с его применением:

Ракурс Применение

1. Фасадный А. Входная группа павильона
2. Угловой Б. Два фасада одновременно
3. Перспективный В. Павильон в контексте
4. Аэрофотосъемка Г. Расположение в генплане

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 8 (ОПК-5.1) – Какие три варианта времени суток наиболее эффектны для экстерьера выставочного павильона? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Утро (золотой час)
- Б. День
- В. Закат
- Г. Ночь (с подсветкой)
- Д. Только полдень

Правильные ответы: А, В, Г

Вопрос 9 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания экстерьерного ракурса выставочного павильона:

1. Создать камеру снаружи
2. Расположить на расстоянии 1.5-2 высоты здания
3. Настроить высоту камеры (1500-1600 мм)
4. Добавить окружение (деревья, людей, небо)
5. Выполнить рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 10 (ОПК-5.2) – Сопоставьте фокусное расстояние с типом экстерьерного вида:

Фокусное расстояние Тип вида

1. 18 mm А. Широкий панорамный вид
2. 35 mm Б. Нормальный вид
3. 85 mm В. Крупный план детали фасада
4. 150 mm Г. Акцент на входную группу

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–Г, 4–В

Вопрос 11 (ОПК-5.3) – Какие два элемента окружения необходимо добавить для реалистичного экстерьерного вида выставочного павильона? (Выберите 2 ответа)

- А. Люди (масштаб)
- Б. Растения / ландшафт
- В. Только здание
- Г. Черный фон

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 12 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания экстерьерной презентации павильона:

1. Дневной вид (фасад)
2. Вечерний вид (подсветка)
3. Ночной вид (атмосфера)
4. Вид сверху (контекст)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4

Вопрос 13 (ОПК-5.1) – Сопоставьте параметр камеры с его влиянием на изображение:

Параметр Влияние

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1. Focal Length | А. Угол обзора |
| 2. Aperture (f-stop) | Б. Глубина резкости |
| 3. Shutter Speed | В. Количество света |
| 4. ISO | Г. Чувствительность |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 14 (ОПК-5.1) – Какие три параметра камеры влияют на глубину резкости (DOF)? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Aperture (f-number)
- Б. Focal Length
- В. Distance to target
- Г. ISO
- Д. Shutter Speed

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 14 (ОПК-5.2) – Расположите этапы настройки камеры в 3ds Max для экспозиционного вида:

1. Создать камеру (Target Camera)
2. Настроить Focal Length (24-50 mm)
3. Настроить Aperture (f/8 для всего резко)
4. Включить DOF (если нужно размытие)
5. Зафиксировать камеру

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 15 (ОПК-5.2) – Сопоставьте задачу визуализации с рекомендуемыми настройками камеры:

Задача Настройки

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1. Показать весь стенд | А. Focal Length 24 mm, f/11 |
| 2. Выделить один экспонат | Б. Focal Length 85 mm, f/2.8 |
| 3. Показать детали отделки | В. Focal Length 105 mm Macro |
| 4. Создать эффект присутствия | Г. Focal Length 35 mm, f/5.6 |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 16 (ОПК-5.3) – Какие два типа камер в 3ds Max наиболее полезны для выставочного дизайна? (Выберите 2 ответа)

- А. Target Camera
- Б. Free Camera
- В. Physical Camera
- Г. Video Camera

Правильные ответы: А, В (Physical Camera дает реалистичные настройки)

Вопрос 17 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания анимации камеры по выставочному стенду:

1. Создать камеру
2. Включить Auto Key

3. Переместить камеру по ключевым точкам
4. Настроить длительность анимации
5. Выполнить рендер анимации

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 18 (ОПК-5.1) – Сопоставьте тип сохранения с его применением:

- | Тип сохранения | Применение |
|---------------------|--|
| 1. Save Scene (Max) | А. Полное сохранение проекта |
| 2. Save Selected | Б. Только выставочный стенд |
| 3. Archive | В. Проект со всеми текстурами |
| 4. Hold/Fetch | Г. Временное состояние для экспериментов |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 19 (ОПК-5.1) – Какие три параметра Render Setup важны для финальной визуализации выставочного стенда? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Разрешение (Output Size)
- Б. Качество (Quality)
- В. Формат сохранения (Save File)
- Г. Только имя файла
- Д. Только цвет фона

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 20 (ОПК-5.2) – Расположите этапы финальной визуализации выставочного стенда:

1. Настроить камеру
2. Настроить освещение
3. Назначить материалы
4. Настроить Render Setup (разрешение 3000 px)
5. Выполнить рендер
6. Сохранить результат

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 21 (ОПК-5.2) – Сопоставьте Scene State с его содержанием:

- | Scene State | Содержание |
|-------------|--------------------------------|
| 1. Day | А. Дневное освещение, камера 1 |
| 2. Night | Б. Ночное освещение, камера 1 |
| 3. Detail | В. Камера 2, крупный план |
| 4. Overview | Г. Камера 3, общий план |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 22 (ОПК-5.3) – Какие два формата сохранения лучше всего подходят для печати выставочных планшетов? (Выберите 2 ответа)

- А. TIFF (16-bit)
- Б. PNG (8-bit)
- В. JPG (низкое качество)
- Г. GIF

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 23 (ОПК-5.3) – Расположите этапы пакетного рендера для выставочного проекта:

1. Создать несколько камер
2. Открыть Batch Render
3. Добавить каждую камеру в список
4. Назначить одинаковые настройки рендера
5. Запустить рендер всех видов

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 24 (ОПК-5.1) – Сопоставьте инструмент Photoshop с его применением в выставочном дизайне:

Инструмент Применение

1. Crop А. Обрезка планшета под формат A1
2. Brush Б. Ручная коррекция освещения
3. Clone Stamp В. Удаление лишних объектов с рендера
4. Text Г. Добавление пояснений

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 25 (ОПК-5.1) – Какие три операции со слоями наиболее полезны для подготовки выставочного планшета? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Создание нового слоя
- Б. Изменение прозрачности (Opacity)
- В. Применение маски слоя
- Г. Удаление всех слоев
- Д. Объединение всех слоев в один

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 26 (ОПК-5.2) – Расположите этапы базовой обработки рендера выставочного стенда в Photoshop:

1. Открыть рендер в Photoshop
2. Скопировать слой (Background → Layer 1)
3. Настроить Levels (контраст)
4. Настроить Color Balance (цвет)
5. Добавить резкость (Smart Sharpen)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 27 (ОПК-5.2) – Сопоставьте Adjustment Layer с его эффектом:

Adjustment Layer Эффект

1. Levels А. Контраст и яркость
2. Curves Б. Точная настройка тона
3. Hue/Saturation В. Изменение цветового тона
4. Exposure Г. Коррекция экспозиции

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 28 (ОПК-5.3) – Какие два инструмента Photoshop позволяют объединить несколько рендеров в одну композицию? (Выберите 2 ответа)

- А. Layer Mask
- Б. Brush с низкой Opacity

В. Gradient Tool

Г. Pen Tool

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 29 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания выставочного планшета формата

А1:

1. Создать новый документ 841×594 mm, 300 dpi
2. Разместить основной рендер
3. Добавить план, разрезы, фасады
4. Добавить текст (экспликацию, размеры)
5. Сохранить в TIFF/PDF

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 30 (ОПК-5.1) – Сопоставьте элемент постобработки с его целью:

Элемент Цель

1. Добавление людей А. Показать масштаб стенда
2. Добавление теней Б. Улучшить реалистичность
3. Цветокоррекция В. Единая стилистика
4. Добавление бликов Г. Эффект стекла/металла

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 31 (ОПК-5.1) – Какие три операции постобработки наиболее важны для финальной визуализации выставочного стенда? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Коррекция яркости/контраста
- Б. Добавление атмосферных эффектов (дым, свечение)
- В. Добавление виньетки
- Г. Изменение размера до 800 px
- Д. Преобразование в черно-белое

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 32 (ОПК-5.2) – Расположите этапы финальной постобработки рендера:

1. Базовая цветокоррекция (Levels/Curves)
2. Добавление людей и деревьев
3. Добавление атмосферы (эффекты)
4. Добавление резкости (Smart Sharpen)
5. Сохранение для печати

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 33 (ОПК-5.2) – Сопоставьте фильтр Photoshop с получаемым стилем:

Фильтр С стиль

1. Find Edges А. Контурный рисунок
2. Oil Paint Б. Имитация живописи
3. Watercolor В. Акварельный стиль
4. Gaussian Blur Г. Эффект мягкого фокуса

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 34 (ОПК-5.3) – Какие два формата сохранения лучше всего подходят для архива выставочного проекта? (Выберите 2 ответа)

- А. PSD (с исходными слоями)
- Б. TIFF (сжатие без потерь)

В. JPG (80% качество)

Г. BMP

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 35 (ОПК-5.3) – Расположите этапы подготовки выставочного портфолио для конкурса:

1. Выбрать лучшие ракурсы (5-10 изображений)
2. Выполнить постобработку каждого
3. Скомпоновать в едином стиле (цветовая гамма)
4. Экспортировать в PDF для отправки
5. Подготовить пояснительную записку

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

3 КУРС, 6 СЕМЕСТР

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
ОПК-6.1.

Знать: основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.

ОПК-6.2.

Уметь: применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-6.3.

Владеть: навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Вопрос 36 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между ракурсом и его характеристикой:

Ракурс Характеристика

1. Фронтальный А. Одна стена в кадре
2. Угловой Б. Две стены под углом
3. С высоты В. Вид сверху вниз
4. Уровень глаз Г. Реалистичное восприятие

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 37 (ОПК-6.1) – Какие три параметра камеры необходимо сохранить для воспроизведения ракурса? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Позиция камеры (X,Y,Z)
- Б. Цель камеры (Target X,Y,Z)
- В. Фокусное расстояние (Focal Length)
- Г. Имя файла
- Д. Цвет фона

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 38 (ОПК-6.2) – Расположите этапы поиска лучшего ракурса для гостиной:

- Создать камеру (Target Camera)
- Разместить камеру в углу комнаты
- Направить на центр комнаты

Включить режим просмотра через камеру (Perspective)
 Перемещать камеру и цель до получения лучшего вида
 Зафиксировать ракурс (Save View)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 39 (ОПК-6.2) – Сопоставьте высоту камеры с эффектом восприятия:

Высота камеры Эффект

- | | |
|------------|---------------------------------|
| 1. 300 мм | А. Детский взгляд, масштабность |
| 2. 1200 мм | Б. Естественное восприятие |
| 3. 1600 мм | В. Взгляд высокого человека |
| 4. 2500 мм | Г. Панорамный обзор |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 40 (ОПК-6.3) – Какие два типа изображений можно создать для виртуального тура по интерьеру? (Выберите 2 ответа)

- А. Сферические панорамы (360°)
- Б. Кубические панорамы
- В. Только плоские изображения
- Г. Только черно-белые

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 41 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания трех интерьерных ракурсов для презентации:

1. Создать камеру №1 (общий план)
2. Создать камеру №2 (рабочая зона)
3. Создать камеру №3 (зона отдыха)
4. Выполнить рендер с каждой камеры
5. Сравнить и выбрать лучшие

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 42 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом экстерьерного ракурса и его применением:

Ракурс Применение

- | | |
|-------------------|--------------------------------|
| 1. Фасадный | А. Демонстрация главного входа |
| 2. Угловой | Б. Показ двух фасадов |
| 3. Перспективный | В. Здание в контексте |
| 4. Аэрофотосъемка | Г. Расположение на участке |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 43 (ОПК-6.1) – Какие три фактора влияют на выбор экстерьерного ракурса? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Цель визуализации (презентация, конкурс)
- Б. Время суток
- В. Только цвет неба
- Г. Окружение (ландшафт, соседние здания)
- Д. Название файла

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 44 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания экстерьерного ракурса здания:

1. Создать камеру снаружи здания
2. Расположить камеру на расстоянии 1.5-2 высоты здания
3. Настроить высоту камеры (1500-1600 мм)
4. Направить на фасад
5. Настроить фокусное расстояние (24-50 мм)
6. Сохранить вид

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 45 (ОПК-6.2) – Сопоставьте фокусное расстояние с эффектом:

Фокусное расстояние Эффект

- | | |
|-----------|-------------------------------------|
| 1. 18 mm | А. Широкий угол, искажение по краям |
| 2. 35 mm | Б. Нормальный вид |
| 3. 85 mm | В. Крупный план детали |
| 4. 200 mm | Г. Сжатие перспективы |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 46 (ОПК-6.3) – Какие два типа объектов необходимо добавить для реалистичного экстерьера? (Выберите 2 ответа)

- А. Люди (масштаб)
- Б. Растения (деревья, кусты)
- В. Только здание
- Г. Черный фон

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 47 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания трех вариантов экстерьера (утро/день/вечер):

1. Создать основной ракурс
2. Настроить освещение для утра
3. Сохранить вид как «Morning»
4. Настроить освещение для дня
5. Сохранить вид как «Day»
6. Настроить освещение для вечера
7. Сохранить вид как «Evening»

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7

Вопрос 48 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между параметром камеры и его влиянием:

Параметр Влияние

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 1. Focal Length | А. Угол обзора |
| 2. Aperture (f-stop) | Б. Глубина резкости (DOF) |
| 3. Environment Range | В. Дальность видимости |
| 4. Clipping Planes | Г. Обрезка близких/дальних объектов |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 49 (ОПК-6.1) – Какие три параметра влияют на глубину резкости (DOF)? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Aperture (f-number)
- Б. Focal Length
- В. Distance to Target
- Г. ISO

Д. Shutter Speed

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 50 (ОПК-6.2) – Расположите этапы настройки глубины резкости (DOF):

Создать камеру (Physical Camera)

Включить DOF (Depth of Field)

Настроить f-number (меньше = больше размытия)

Настроить Target Distance (расстояние фокуса)

Выполнить тестовый рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 51 (ОПК-6.2) – Сопоставьте задачу с рекомендуемыми настройками камеры:

Задача Настройки

1. Показать всю комнату А. Focal Length 24 mm, f/11

2. Выделить объект Б. Focal Length 85 mm, f/2.8

3. Панорама В. Focal Length 18 mm

4. Деталь Г. Focal Length 105 mm

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 52 (ОПК-6.3) – Какие два способа позволяют сохранить настройки камеры в 3ds Max? (Выберите 2 ответа)

А. Сохранить камеру в сцене

Б. Экспортировать камеру в .cam файл

В. Запомнить настройки

Г. Сделать скриншот

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 53 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания анимации прохода по комнате:

1. Создать камеру

2. Включить Auto Key

3. На кадре 0: разместить камеру у входа

4. На кадре 100: переместить камеру в конец комнаты

5. На кадре 200: переместить камеру к выходу

6. Выполнить рендер анимации

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 54 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом сохранения и его применением:

Тип сохранения Применение

1. Save Scene (.max) А. Полное сохранение проекта

2. Save Selected Б. Сохранение только выбранных объектов

3. Archive В. Архивация со всеми текстурами

4. Hold/Fetch Г. Временное состояние для экспериментов

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 55 (ОПК-6.1) – Какие три настройки автосохранения (Auto Backup) рекомендуются для защиты проекта? (Выберите 3 верных ответа)

А. Интервал: 5-10 минут

Б. Количество резервных копий: 3-5

- В. Отключить автосохранение
- Г. Указать отдельную папку для бэкапов
- Д. Сохранять на рабочий стол

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 56 (ОПК-6.2) – Расположите этапы финальной визуализации интерьера:

1. Настроить камеру
2. Настроить освещение
3. Назначить материалы
4. Настроить Render Setup (разрешение, качество)
5. Выполнить тестовый рендер (низкое качество)
6. Выполнить финальный рендер
7. Сохранить изображение

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7

Вопрос 57 (ОПК-6.2) – Сопоставьте назначение с рекомендуемым разрешением:

Назначение Разрешение

1. Просмотр на экране А. 1920×1080 px
2. Печать А4 Б. 3000×2000 px (300 dpi)
3. Печать А1 В. 6000×4000 px (300 dpi)
4. Превью Г. 800×600 px

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 58 (ОПК-6.3) – Какие два формата лучше всего подходят для печати выставочных планшетов? (Выберите 2 ответа)

- А. TIFF (16-bit)
- Б. PNG (24-bit)
- В. JPG (80% качество)
- Г. GIF

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 59 (ОПК-6.3) – Расположите этапы пакетного рендера трех камер:

1. Создать камеры (Cam1, Cam2, Cam3)
2. Открыть Render Setup → Batch Render
3. Добавить камеры в список
4. Назначить каждой камере разрешение
5. Назначить каждой камере путь сохранения
6. Запустить рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 60 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между инструментом Photoshop и его назначением:

Инструмент Назначение

1. Move Tool А. Перемещение объектов
2. Crop Tool Б. Обрезка изображения
3. Brush Tool В. Рисование и ретушь
4. Text Tool Г. Добавление текста

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 61 (ОПК-6.1) – Какие три операции в Photoshop позволяют сохранить исходное изображение? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Работа на отдельном слое
- Б. Использование масок слоя
- В. Редактирование исходного слоя напрямую
- Г. Сохранение в PSD с исходными слоями
- Д. Преобразование в черно-белое

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 62 (ОПК-6.2) – Расположите этапы базовой цветокоррекции рендера в Photoshop:

1. Открыть рендер в Photoshop
2. Создать Adjustment Layer «Levels»
3. Настроить яркость и контраст
4. Создать Adjustment Layer «Color Balance»
5. Настроить цветовой баланс
6. Сохранить в PSD/PNG

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 63 (ОПК-6.2) – Сопоставьте Adjustment Layer с его функцией:

Adjustment Layer Функция

1. Levels А. Коррекция яркости и контраста
2. Curves Б. Точная настройка тона
3. Hue/Saturation В. Изменение цветового тона
4. Exposure Г. Коррекция экспозиции

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 64 (ОПК-6.3) – Какие два инструмента Photoshop наиболее эффективны для вырезания сложных объектов (мебель, люди)? (Выберите 2 ответа)

- А. Pen Tool (Перо)
- Б. Quick Selection Tool
- В. Move Tool
- Г. Text Tool

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 65 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания коллажа интерьера:

1. Открыть фоновое изображение (комната)
2. Открыть изображение с мебелью
3. Вырезать мебель инструментом Pen Tool
4. Скопировать вырезанную мебель в фоновое изображение
5. Отрегулировать размер и положение
6. Настроить тени и освещение

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 66 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между техникой постобработки и ее результатом:

Техника Результат

1. Добавление людей А. Масштаб и оживление
2. Цветокоррекция Б. Единая цветовая гамма
3. Добавление резкости В. Четкость деталей

4. Ретушь дефектов Г. Удаление артефактов рендера

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 67 (ОПК-6.1) – Какие три метода обеспечивают неразрушающую постобработку? (Выберите 3 верных ответа)

А. Использование смарт-объектов (Smart Objects)

Б. Применение масок слоя

В. Прямое редактирование пикселей

Г. Использование Adjustment Layers

Д. Работа в одном слое

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 68 (ОПК-6.2) – Расположите этапы финальной постобработки рендера:

1. Базовая цветокоррекция (Levels/Curves)

2. Добавление атмосферных эффектов (свечение)

3. Добавление людей и растений

4. Добавление резкости (Smart Sharpen)

5. Сохранение в формате для печати (TIFF/PNG)

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 69 (ОПК-6.2) – Сопоставьте фильтр с получаемым визуальным эффектом:

Фильтр Эффект

1. Oil Paint А. Имитация масляной живописи

2. Watercolor Б. Акварельный эффект

3. Gaussian Blur В. Размытие

4. Unsharp Mask Г. Повышение резкости

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 70 (ОПК-6.3) – Какие два инструмента Photoshop позволяют добавить эффекты освещения на рендер? (Выберите 2 ответа)

А. Filter → Render → Lighting Effects

Б. Brush (кисть) с режимом наложения «Linear Dodge»

В. Crop Tool

Г. Text Tool

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 71 (ОПК-6.3) – Расположите этапы подготовки изображений для портфолио:

1. Отобрать лучшие рендеры

2. Выполнить постобработку каждого

3. Привести к единому размеру и разрешению

4. Добавить водяной знак (опционально)

5. Сохранить в PDF для отправки

6. Создать резервную копию

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

3 КУРС, 6 СЕМЕСТР

ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования
ОПК-7.1.

Знать: современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся.

ОПК-7.2.

Уметь: использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам

ОПК-7.3.

Владеть: методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.

Вопрос 72 (ОПК-7.1) Сопоставьте канал (map slot) материала с его функцией.

Канал Функция

Diffuse А. Цвет и рисунок поверхности

Reflect Б. Зеркальное отражение

Bump В. Рельеф (имитация шероховатости)

Opacity Г. Прозрачность

Правильный ответ: Diffuse-А, Reflect-Б, Bump-В, Opacity-Г.

Вопрос 73 (ОПК-7.2) Установите последовательность создания материала «Дерево» для пола.

Варианты: А) Открыть Material Editor (М), В) Выбрать пустой слот, С) В Diffuse загрузить текстуру дерева, D) Настроить Reflection (глянец), Е) Применить материал к полу.

Правильный ответ: А → В → С → D → Е.

Вопрос 74 (ОПК-7.3) Какие параметры влияют на восприятие материала как «металлического»? (Выберите три).

А) Высокий Reflect

Б) Низкий Diffuse (темный)

В) Наличие Glossiness (блик)

Г) Высокий Bump

Д) Прозрачность 100%

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 75 (ОПК-7.1) Выберите типы материалов (вкладка Material/Map Browser) в 3ds Max.

Standard (по умолчанию)

Physical Material (для Corona/V-Ray)

Architectural (для быстрой визуализации)

Water (только для жидкости)

Правильный ответ: Верны 1, 2, 3.

Вопрос 76 (ОПК-7.2) Соотнесите название текстуры с её внешним видом.

Текстура Внешний вид

Checker А. Шахматная доска

Noise Б. Шум (облака)

Marble В. Имитация мрамора

Wood Г. Имитация дерева

Правильный ответ: Checker-A, Noise-Б, Marble-В, Wood-Г.

Вопрос 77 (ОПК-7.3) Распределите, какой канал материала используется для имитации.

Эффект	Канал
--------	-------

- | | |
|--------------------|----------------------------------|
| 1. Грязное стекло | А. Opacity + Noise |
| 2. Мокрая плитка | Б. High Reflect + Low Glossiness |
| 3. Матовый пластик | В. Low Reflect + High Glossiness |
| 4. Кованое железо | Г. Bump (cellular) |

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 78 (ОПК-7.1) Сопоставьте тип источника света с его назначением.

Тип	Назначение
-----	------------

- | | |
|---------------|---------------------------------|
| Omni | А. Точечный свет во все стороны |
| Target Spot | Б. Направленный луч (прожектор) |
| Target Direct | В. Параллельные лучи (солнце) |
| Skylight | Г. Рассеянный свет неба |

Правильный ответ: Omni-А, Spot-Б, Direct-В, Skylight-Г.

Вопрос 79 (ОПК-7.2) Установите порядок настройки дневного освещения интерьера.

Варианты: А) Установить Target Direct (солнце), В) Включить GI (глобальное освещение), С) Добавить Skylight, D) Настроить цвет и интенсивность.

Правильный ответ: А → С → D → В.

Вопрос 80 (ОПК-7.3) Какие параметры важно настроить для имитации вечернего освещения? (Выберите три).

- А) Цвет света (теплый 2700-3200K)
- Б) Низкая интенсивность
- В) Включить тени
- Г) Наличие IES профилей
- Д) Высокий контраст

Правильный ответ: А, Б, Г.

Вопрос 81 (ОПК-7.1) Выберите верные утверждения об освещении экстерьера.

- 1. Солнце лучше всего делать через Target Direct.
- 2. Небо можно заменить HDRI картой.
- 3. В экстерьере не нужны тени.
- 4. Освещение экстерьера проще интерьерного.

Правильный ответ: Верны 1, 2, 4.

Вопрос 82 (ОПК-7.2) Соотнесите расположение источника с типом освещения.

- | Расположение | Тип |
|------------------|-----------------------|
| Сверху (потолок) | А. Ambient |
| Из-за камеры | Б. Fill (заполняющий) |
| Сбоку под 45° | В. Key (основной) |
| Рассеянный везде | Г. Top light |

Правильный ответ: Сверху-Г, Из-за камеры-Б, Сбоку-В, Рассеянный-А.

Вопрос 83 (ОПК-7.3) Распределите, какой свет лучше использовать для сцены.

Сцена Источник

1. Спальня с торшером А. Omni с IES
2. Выставочный зал Б. Target Spot с тенями
3. Офисное помещение В. Photometric Light (Linear)
4. Ночная улица Г. Target Direct + Moon

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 84 (ОПК-7.1)

Сопоставьте параметр фотометрического света с его значением.

Параметр Значение

Intensity А. Яркость в люменах/канделах

Color Temperature Б. Цвет в Кельвинах

IES File В. Кривая распределения света

Shadow Г. Включение/выключение теней

Правильный ответ: Intensity-А, Temperature-Б, IES-В, Shadow-Г.

Вопрос 85 (ОПК-7.2) Установите последовательность применения IES файла.

Варианты: А) Выбрать Photometric Light, В) В свитке «Intensity» поставить галочку «Use IES», С) Нажать «Open» и выбрать файл .ies, D) Разместить светильник в сцене.

Правильный ответ: А → D → В → С.

Вопрос 86 (ОПК-7.3) Какие типы фотометрических источников существуют в 3ds Max? (Выберите три).

А) Target Light

Б) Free Light

В) Sun Light

Г) Sky Light

Д) VRay Light

Правильный ответ: А, Б, В (SunLight тоже фотометрический).

Вопрос 87 (ОПК-7.1) Какие преимущества дает использование IES файлов? (Выберите два).

1. Реалистичное распределение света.
2. Автоматическая настройка цвета.
3. Соответствие реальным светильникам.
4. Ускорение рендера.

Правильный ответ: 1 и 3.

Вопрос 88 (ОПК-7.2) Соотнесите цветовую температуру с типом помещения.

Помещение Температура

Спальня А. 6500К (холодный)

Кухня-гостиная Б. 2700К (теплый)

Операционная В. 4000К (нейтральный)

Выставочный зал Г. 3000К (теплый)

Правильный ответ: Спальня-Б, Кухня-В, Операционная-А, Выставочный-Г.

Вопрос 89 (ОПК-7.3) Распределите, какой параметр отвечает за эффект.

Эффект Параметр

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 1. Мягкие тени | А. Большой радиус источника |
| 2. Яркое пятно на стене | Б. IES файл с узким лучом |
| 3. Свет не достигает углов | В. Низкая интенсивность |
| 4. Засветка камеры | Г. Слишком высокий контраст |

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 90 (ОПК-7.1) Сопоставьте тип ракурса с его характеристикой.

Ракурс Характеристика

- | | |
|------------------------|--|
| Фронтальный | А. Камера на уровне глаз 1.6 м |
| Угловой (диагональный) | Б. Вид на стену строго перпендикулярно |
| Верхняя точка | В. Камера сверху (план сверху) |
| Нижняя точка | Г. Камера у пола (эффект величия) |

Правильный ответ: Фронтальный-Б, Угловой-А, Верхняя-В, Нижняя-Г.

Вопрос 91 (ОПК-7.2) Установите порядок выбора интерьерного ракурса для презентации проекта.

Варианты: А) Определить ключевой объект (камин), В) Разместить камеру под 45°, С) Настроить высоту 1.6 м, D) Включить безопасный кадр (Safe Frame).

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 92 (ОПК-7.3) Какие ошибки делают интерьерный ракурс неудачным? (Выберите три).

- А) Камера в углу комнаты
- Б) Линия горизонта по центру кадра
- В) Слишком широкий угол (менее 24 мм)
- Г) Наличие трех стен в кадре
- Д) Наличие окна в кадре

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 93 (ОПК-7.1)

Тип: Соответствие с разными типами элементов.

Выберите правильные утверждения о фокусном расстоянии для интерьеров.

- 35 мм — стандартный угол, близкий к глазу.
- 24 мм — широкий угол, захватывает больше.
- 50 мм — портретный, не подходит для интерьера.
- 15 мм — создает сильные искажения.

Правильный ответ: Все верны.

Вопрос 94 (ОПК-7.2) Соотнесите задачу с рекомендуемым ракурсом.

Задача

Ракурс

- | | |
|--|------------------------------------|
| Показать планировку открытого пространства | А. Панорама 360° |
| Выделить текстуру стены | Б. Макро-ракурс вплотную |
| Показать высоту потолков | В. Вертикальный ракурс снизу вверх |
| Создать эффект присутствия | Г. Глаз человека (1.6 м) |

Правильный ответ: Планировка- А, Текстура-Б, Высота-В, Присутствие-Г.

Вопрос 95 (ОПК-7.3) Распределите, какая высота камеры используется для каждого типа интерьерного снимка.

Снимок	Высота
1. Реалистичный (человек сидит)	А. 0.8 м
2. Реалистичный (человек стоит)	Б. 1.6 м
3. Детский взгляд	В. 0.4 м
4. План расстановки мебели	Г. 3.0 м (сверху)

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 96 (ОПК-7.1) Сопоставьте тип экстерьерного ракурса с его описанием.

Тип	Описание
Общий план	А. Здание целиком с окружением
Средний план	Б. Фрагмент фасада
Крупный план	В. Деталь (окно, дверь)
Аэрофотосъемка	Г. Вид сверху под углом

Правильный ответ: Общий-А, Средний-Б, Крупный-В, Аэро-Г.

Вопрос 97 (ОПК-7.2)

Тип: Соответствие с перетаскиванием.

Установите порядок настройки экстерьерной камеры.

Варианты: А) Разместить камеру на расстоянии 2 высот здания, В) Направить на центр здания, С) Выбрать угол съемки (утро/вечер), D) Включить горизонт (Grid).

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 98 (ОПК-7.3) Какие элементы улучшают экстерьерный ракурс? (Выберите три).

- А) Небо с облаками
- Б) Люди и машины (масштаб)
- В) Деревья на переднем плане
- Г) Отсутствие теней
- Д) Полная симметрия

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 99 (ОПК-7.1) Какие настройки камеры важны для экстерьера? (Выберите два).

- 1. Depth of Field (ГРИП)
- 2. Environment Map (окружение)
- 3. Цветовая температура 6500K
- 4. Высокий ISO

Правильный ответ: 1 и 2.

Вопрос 100 (ОПК-7.2) Соотнесите время суток с настройкой экспозиции.

Время	Экспозиция
Полдень	А. Низкий контраст, мягкий свет
Закат	Б. Высокая яркость, жесткие тени
Сумерки	В. Теплый цвет, длинные тени
Ночь	Г. Низкая яркость, искусственный свет

Правильный ответ: Полдень-Б, Закат-В, Сумерки-А, Ночь-Г.

Вопрос 101 (ОПК-7.3) Распределите, какой объект лучше снимать с какого ракурса.

- Объект Ракурс
1. Небоскреб А. Снизу вверх
 2. Коттедж Б. С уровня глаз
 3. Мост В. Сбоку с перспективой
 4. Парковка Г. Сверху (вид с птичьего полета)

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 102 (ОПК-7.1) Сопоставьте параметр камеры с его эффектом.

- | Параметр | Эффект |
|-------------------|-----------------------------|
| Focal Length (мм) | А. Угол обзора |
| Aperture (f-stop) | Б. Глубина резкости |
| Shutter Speed | В. Выдержка (светосила) |
| ISO | Г. Чувствительность к свету |

Правильный ответ: Focal-А, Aperture-Б, Shutter-В, ISO-Г.

Вопрос 103 (ОПК-7.2) Установите последовательность настройки камеры для портретного ракурса интерьера.

Варианты: А) Выбрать камеру Target Camera, В) Задать фокус 85 мм, С) Включить DOF (Depth of Field), D) Настроить f/2.8 для размытия фона.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 104 (ОПК-7.3) Какие параметры влияют на «размытие в движении» (Motion Blur)? (Выберите два).

- А) Shutter Speed (медленная выдержка)
- Б) Вращение камеры во время рендера
- В) Высокий ISO
- Г) Маленькая диафрагма

Правильный ответ: А, Б.

Вопрос 105 (ОПК-7.1) Выберите правильные утверждения о камере 3ds Max.

Physical Camera имитирует реальную камеру.

Target Camera имеет цель (target).

Free Camera не имеет цели.

Камера не может быть анимирована.

Правильный ответ: Верны 1, 2, 3.

Вопрос 106 (ОПК-7.2) Соотнесите значение f-stop с результатом.

- | f-stop | Результат |
|--------|----------------------------------|
| f/1.4 | А. Все в фокусе |
| f/8 | Б. Сильно размытый фон |
| f/16 | В. Умеренный фон |
| f/22 | Г. Максимальная глубина резкости |

Правильный ответ: f/1.4-Б, f/8-В, f/16-А, f/22-Г.

Вопрос 107 (ОПК-7.3) Распределите, какой тип камеры выбрать для задачи.

- | Задача | Тип камеры |
|--------------------------|----------------------------------|
| 1. Облет здания по кругу | А. Target Camera (цель в центре) |
| 2. Вид из глаз персонажа | Б. Free Camera + Path Constraint |
| 3. Панорама 360° | В. VRayCam + 360 mode |

4. Детальная съемка объекта Г. Physical Camera с DOF

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В, 4-Г.

Вопрос 108 (ОПК-7.1) Сопоставьте формат сохранения изображения с его свойством.

Формат Свойство

JPG А. Малый вес, сжатие с потерями

PNG Б. Прозрачность (альфа-канал)

TIFF В. Высокое качество, большой вес

EXR Г. HDR (широкий динамический диапазон)

Правильный ответ: JPG-А, PNG-Б, TIFF-В, EXR-Г.

Вопрос 109 (ОПК-7.2) Установите порядок сохранения состояния сцены перед визуализацией.

Варианты: А) File → Save As, В) Выбрать Render Setup, С) Настроить Output Size, D) Сохранить как .max и .png.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 110 (ОПК-7.3) Какие элементы входят в «состояние сцены» (Scene State)? (Выберите три).

А) Позиция камеры

Б) Включенные/выключенные слои

В) История рендеров

Г) Настройки освещения

Д) Имя файла текстуры

Правильный ответ: А, Б, Г.

Вопрос 111 (ОПК-7.1) Какие форматы поддерживают альфа-канал? (Выберите два).

JPG

PNG

TGA

BMP

Правильный ответ: 2 и 3.

Вопрос 112 (ОПК-7.2) Соотнесите параметр рендера с его влиянием.

Параметр Влияние

Resolution (1920x1080) А. Время рендера

Render Elements Б. Возможность постобработки

Time Limit В. Ограничение времени

Noise Threshold Г. Качество шумов

Правильный ответ: Resolution-А, Elements-Б, Time Limit-В, Noise-Г.

Вопрос 113 (ОПК-7.3) Распределите, в какой папке сохраняются файлы по умолчанию.

Тип файла Папка

1. Рендер (F9) А. \scenes

2. Сцена .max Б. \renderoutput

3. Автосохранение В. \autoback

4. Текстуры Г. \maps

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В, 4-Г.

Вопрос 114 (ОПК-7.1) Сопоставьте инструмент Photoshop с его функцией.

Инструмент	Функция
Move Tool (V)	А. Перемещение слоев
Brush Tool (B)	Б. Рисование кистью
Clone Stamp (S)	В. Копирование пикселей (штамп)
Crop Tool (C)	Г. Обрезка изображения

Правильный ответ: Move-А, Brush-Б, Clone-В, Crop-Г.

Вопрос 115 (ОПК-7.2) Установите последовательность коррекции цвета рендера.

Варианты: А) Открыть в Photoshop, В) Создать корректирующий слой Curves, С) Поднять яркость, D) Сохранить как JPG.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 116 (ОПК-7.3) Какие инструменты выделения существуют в Photoshop? (Выберите три).

- А) Marquee (прямоугольное)
- Б) Lasso (лассо)
- В) Magic Wand (волшебная палочка)
- Г) Eraser (ластик)
- Д) Paint Bucket

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 117 (ОПК-7.1) Выберите верные утверждения о слоях (Layers).

- 1. Слои можно перетаскивать мышью.
- 2. Непрозрачность (Opacity) настраивается для слоя.
- 3. Слои нельзя группировать.
- 4. Режим наложения (Blend Mode) меняет взаимодействие.

Правильный ответ: Верны 1, 2, 4.

Вопрос 118 (ОПК-7.2) Соотнесите сочетание клавиш с действием.

Сочетание	Действие
Ctrl + T	А. Свободное трансформирование
Ctrl + J	Б. Копировать слой
Ctrl + Shift + U	В. Обесцветить
Ctrl + Alt + Z	Г. Отменить несколько шагов

Правильный ответ: Ctrl+T-А, Ctrl+J-Б, Ctrl+Shift+U-В, Ctrl+Alt+Z-Г.

Вопрос 119 (ОПК-7.3) Распределите, какой инструмент используется для каждого этапа обработки плана квартиры.

Этап Инструмент

- 1. Убрать грязный фон А. Magic Wand + Delete
- 2. Написать название комнат Б. Text Tool
- 3. Нарисовать стрелки путей В. Line Tool (с толщиной)
- 4. Залить цветом зоны Г. Paint Bucket

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 120 (ОПК-7.1) Сопоставьте фильтр с его эффектом.

Фильтр	Эффект
Gaussian Blur	А. Размытие

Unsharp Mask Б. Повышение резкости

High Pass В. Контурная резкость

Lens Correction Г. Исправление дисторсии

Правильный ответ: Blur-А, Unsharp-Б, High Pass-В, Lens-Г.

Вопрос 121 (ОПК-7.2) Установите порядок постобработки интерьерного рендера.

Варианты: А) Кривые (улучшить контраст), В) Убрать шум (Denoise), С) Добавить людей (фотобанк), D) Усилить цвета (Vibrance).

Правильный ответ: В → А → D → С.

Вопрос 122 (ОПК-7.3) Какие элементы добавляют на рендер в постобработке? (Выберите три).

А) Люди

Б) Растения

В) Световые блики (lens flare)

Г) Полигональную сетку

Д) Вершины (vertex)

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 123 (ОПК-7.1) Какие корректирующие слои лучше всего подходят для интерьерного рендера? (Выберите два).

Hue/Saturation

Curves

Threshold

Posterize

Правильный ответ: 1 и 2.

Вопрос 124 (ОПК-7.2) Соотнесите недостаток рендера с методом исправления в Photoshop.

Недостаток Исправление

Слишком темно А. Curves (поднять тени)

Желтый оттенок Б. Color Balance (убрать желтый)

Много шума В. Reduce Noise

Блеклые цвета Г. Vibrance + Saturation

Правильный ответ: Темно-А, Желтый-Б, Шум-В, Блеклые-Г.

Вопрос 125 (ОПК-7.3) Распределите, какой формат лучше сохранить для каждого этапа.

Этап Формат

1. Исходный рендер для обработки А. PSD (со слоями)

2. Готовое изображение для портфолио Б. JPG (100% качество)

3. Для печати на холсте В. TIFF (300 dpi)

4. Для веб-галереи Г. PNG (малый вес)

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

4 КУРС, 7 СЕМЕСТР

ОПК-5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

ОПК-5.1.

Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.

ОПК-5.2.

Уметь: разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.

ОПК-5.3.

Владеть: навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.

Вопрос 1 (ОПК-5.1) – Сопоставьте функцию Corona Renderer с ее применением на выставке:

Функция	Применение
1. Interactive Rendering	А. Быстрая демонстрация заказчику
2. Corona Scatter	Б. Расстановка людей/растений
3. LightMix	В. Настройка света после рендера
4. Corona Displacement	Г. Реалистичные текстуры материалов

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 2 (ОПК-5.1) – Какие три параметра Corona Render Setup важны для финальной визуализации выставочного стенда? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Passes (количество проходов)
- Б. Noise Level (уровень шума)
- В. Resolution (разрешение)
- Г. Только имя файла
- Д. Цвет фона

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 3 (ОПК-5.2) – Расположите этапы подключения Corona Renderer к проекту выставочного стенда:

1. Загрузить/установить Corona Renderer
2. В 3ds Max выбрать Corona в качестве Renderer
3. Назначить Corona материалы объектам
4. Настроить Corona Light
5. Выполнить тестовый рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 4 (ОПК-5.2) – Сопоставьте Corona-объект с его применением:

Corona-объект	Применение
1. Corona Sun	А. Солнечное освещение павильона
2. Corona Sky	Б. Небо с HDRI
3. Corona Light (Plane)	В. Светящийся потолок
4. Corona Light (Sphere)	Г. Лампа накаливания

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 5 (ОПК-5.3) – Какие два преимущества Corona Interactive Rendering для работы с заказчиком на выставке? (Выберите 2 ответа)

- А. Мгновенное изменение материалов
- Б. Изменение освещения в реальном времени
- В. Самый медленный рендер
- Г. Только черно-белый режим

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 6 (ОПК-5.3) – Расположите этапы пакетного рендера в Corona:

1. Создать несколько камер
2. Открыть Corona Batch Render
3. Добавить камеры в список
4. Назначить одинаковые настройки
5. Запустить рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 7 (ОПК-5.1) – Сопоставьте Corona-свет с его применением:

Тип света Применение

1. Corona Light (Rectangle) А. Окно, витрина
2. Corona Light (Disc) Б. Круглый потолочный светильник
3. Corona Light (Sphere) В. Лампа Эдисона
4. Corona Light (Cylinder) Г. Линейный светильник

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 8 (ОПК-5.1) – Какие три параметра Corona Light важны для создания мягкого рассеянного света на выставке? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Intensity (низкая)
- Б. Directionality (0)
- В. Visible (включено)
- Г. Kelvin (6500K)
- Д. Shadows (выключены)

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 9 (ОПК-5.2) – Расположите этапы постановки света Corona для выставочного стенда:

1. Добавить Corona Sun + Sky
2. Добавить заполняющий свет (Fill Light)
3. Добавить акцентные источники (Spot)
4. Включить LightMix
5. Отрегулировать свет после рендера

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 10 (ОПК-5.2) – Сопоставьте настройку Corona Light с визуальным эффектом:

Настройка Эффект

1. Visible А. Видимый луч света
2. Volumetric Б. Объемный свет (туман)
3. Occlude other lights В. Отключение других источников
4. Cast shadows Г. Отбрасывание теней

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 11 (ОПК-5.3) – Какие два преимущества дает Corona LightMix для выставочной презентации? (Выберите 2 ответа)

- А. Изменение интенсивности света после рендера
- Б. Изменение цвета света после рендера
- В. Невозможно изменить свет
- Г. Только черно-белый режим

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 12 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания ночной подсветки павильона:

1. Удалить/выключить Corona Sun
2. Добавить искусственные источники света
3. Настроить Kelvin (2700-3000K)
4. Включить LightMix
5. Выполнить рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 13 (ОПК-5.1) – Сопоставьте Corona Material с типом поверхности:

- | Тип материала | Поверхность |
|----------------------------------|-----------------------|
| 1. Corona Physical Mtl (Glass) | А. Стеклянная витрина |
| 2. Corona Physical Mtl (Metal) | Б. Алюминиевый каркас |
| 3. Corona Physical Mtl (Wood) | В. Деревянный пол |
| 4. Corona Physical Mtl (Plastic) | Г. Акриловые буквы |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 14 (ОПК-5.1) – Какие три параметра Corona Physical Material отвечают за «металличность»? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Metalness (1.0)
- Б. Roughness (0.1-0.3)
- В. Reflection (высокое)
- Г. Opacity (0)
- Д. Bump (0)

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 15 (ОПК-5.2) – Расположите этапы создания материала «матовый пластик» в Corona:

1. Создать Corona Physical Mtl
2. Назначить Base Color (цвет)
3. Настроить Roughness (0.6-0.8)
4. Metalness = 0
5. Применить к объекту

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 16 (ОПК-5.2) – Сопоставьте карту Corona с ее применением:

- | Карта | Применение |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Corona Bitmap | А. Фотография дерева |
| 2. Corona Color | Б. Однотонный цвет |
| 3. Corona RoundEdges | В. Сглаживание граней |
| 4. Corona Skin | Г. Имитация кожи |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 17 (ОПК-5.3) – Какие два преимущества дает использование Corona Material Library? (Выберите 2 ответа)

- А. Готовые фотореалистичные материалы
- Б. Экономия времени на настройку
- В. Только базовые цвета
- Г. Низкое качество

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 18 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания библиотеки материалов:

1. Создать материалы в Material Editor
2. Настроить все параметры
3. Сохранить материалы в .mat файл
4. Экспортировать в Corona Material Library
5. Использовать в новых проектах

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5

Вопрос 19 (ОПК-5.1) – Сопоставьте параметр Corona с его влиянием на время рендера:

Параметр Влияние

1. Passes (высокое) А. Долгое время, высокое качество
2. Noise Level (1%) Б. Очень долгое, чистое изображение
3. Resolution (4000 px) В. Увеличение времени
4. Denoising Г. Сокращение времени постобработки

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 20 (ОПК-5.1) –Какие три формата сохранения Corona Renderer поддерживает для выставочных материалов? (Выберите 3 верных ответа)

- А. PNG
- Б. TIFF
- В. EXR (32-bit)
- Г. COR (собственный)
- Д. MP4

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 21 (ОПК-5.2) – Расположите этапы финальной визуализации в Corona для выставочного стенда:

1. Настроить камеру
2. Настроить освещение
3. Назначить материалы Corona
4. Установить Passes (150-200) или Noise Level (2-3%)
5. Запустить рендер
6. Сохранить результат

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 22 (ОПК-5.2) – Сопоставьте элемент Corona VFB с его функцией:

Элемент VFB Функция

1. LightMix А. Регулировка света после рендера
2. Tone Mapping Б. Экспозиция, контраст

3. Sharpening В. Добавление резкости
 4. Bloom/Glare Г. Эффект свечения
Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 23 (ОПК-5.3) – Какие два Render Elements Corona наиболее полезны для постобработки выставочного рендера в Photoshop? (Выберите 2 ответа)

- А. CESSENTIAL (красота-проход)
 Б. CShadows (тени)
 В. CRU (только цвет)
 Г. CGeometry (геометрия)

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 24 (ОПК-5.3) – Расположите этапы создания выставочного проекта с Corona от начала до конца:

1. Моделирование стенда в 3ds Max
2. Настройка Corona-освещения
3. Назначение Corona-материалов
4. Финальный рендер с Corona
5. Постобработка в Photoshop
6. Компонировка планшета
7. Печать/отправка на конкурс

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7

4 КУРС, 7 СЕМЕСТР

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
ОПК-6.1.

Знать: основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.

ОПК-6.2.

Уметь: применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-6.3.

Владеть: навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Вопрос 25 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между функцией Corona и ее назначением:

- | Функция | Назначение |
|--------------------------|------------------------------------|
| 1. Interactive Rendering | А. Рендер в реальном времени |
| 2. Corona Scatter | Б. Расстановка множества объектов |
| 3. LightMix | В. Регулировка света после рендера |
| 4. Corona Displacement | Г. Реалистичные текстуры |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 26 (ОПК-6.1) – Какие три действия необходимо выполнить при установке Corona Renderer? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Скачивать только с официального сайта
 Б. Проверять цифровую подпись установщика

- В. Игнорировать лицензионное соглашение
- Г. Устанавливать только совместимую версию
- Д. Отключать антивирус

Правильные ответы: А, Б, Г

Вопрос 27 (ОПК-6.2) – Расположите этапы подключения Corona Renderer к проекту:

1. Загрузить и установить Corona Renderer
2. Открыть 3ds Max
3. Нажать F10 (Render Setup)
4. В списке рендереров выбрать «Corona»
5. Настроить параметры Corona
6. Выполнить тестовый рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 28 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр Corona с его влиянием на качество:

- | Параметр | Влияние |
|----------------|-----------------------------------|
| 1. Passes | А. Количество проходов (качество) |
| 2. Noise Level | Б. Целевой уровень шума |
| 3. Denoising | В. Шумоподавление |
| 4. Resolution | Г. Разрешение изображения |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 29 (ОПК-6.3) – Какие два инструмента Corona VFB позволяют регулировать изображение после рендера? (Выберите 2 ответа)

- А. LightMix
- Б. Tone Mapping
- В. Render Setup
- Г. Material Editor

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 30 (ОПК-6.3) – Расположите этапы настройки Corona для финального рендера интерьера:

1. Выбрать Corona в качестве рендерера
2. Установить Resolution (3000×2000)
3. Установить Noise Level (3%) или Passes (150)
4. Включить Denoising
5. Настроить LightMix для постобработки
6. Выполнить финальный рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 31 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом Corona Light и его формой:

- | Тип Corona Light | Форма |
|------------------|------------------|
| 1. Rectangle | А. Прямоугольник |
| 2. Disc | Б. Круг |
| 3. Sphere | В. Сфера |
| 4. Cylinder | Г. Цилиндр |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 32 (ОПК-6.1) – Какие три параметра влияют на производительность рендера в Corona? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Количество источников света
- Б. Включенные тени
- В. Использование IES
- Г. Цвет фона
- Д. Название файла

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 33 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания естественного освещения с Corona Sun и Sky:

1. Открыть меню Create → Lights → Corona Light
2. Выбрать Corona Sun
3. Выбрать Corona Sky (подтвердить создание)
4. Настроить время суток в Corona Sun
5. Настроить интенсивность
6. Выполнить тестовый рендер

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 34 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр Corona Light с его единицей измерения:

Параметр Единица измерения

1. Intensity (lm) А. Люмены
2. Intensity (cd) Б. Канделы
3. Kelvin (Color) В. Кельвины
4. RGB (Color) Г. RGB-значения

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 5 (ОПК-6.3) – Какие два параметра света можно изменить в LightMix после рендера? (Выберите 2 ответа)

- А. Интенсивность
- Б. Цвет
- В. Форму источника
- Г. Положение в пространстве

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 36 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания ночного освещения выставочного павильона:

1. Отключить Corona Sun
2. Добавить искусственные источники света
3. Настроить Kelvin (2700-3000K)
4. Включить LightMix
5. Выполнить рендер
6. Отрегулировать свет в LightMix

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 37 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между типом поверхности и рекомендуемым материалом Corona:

Поверхность Материал

1. Стекло А. Corona Physical Mtl (Metalness=0)
2. Металл Б. Corona Physical Mtl (Metalness=1)

3. Дерево В. Corona Physical Mtl (Diffuse + Roughness)
 4. Бетон Г. Corona Physical Mtl (Roughness высокий)

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 38 (ОПК-6.1) – Какие три характеристики текстуры важны для Corona Physical Material? (Выберите 3 верных ответа)

- А. Разрешение (DPI)
 Б. Формат файла (JPG, PNG, EXR)
 В. Цветовое пространство (sRGB, Linear)
 Г. Имя файла
 Д. Размер файла в байтах

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 39 (ОПК-6.2) – Расположите этапы создания материала «дерево» в Corona:

1. Открыть Material Editor
2. Создать Corona Physical Material
3. Назначить Diffuse → Bitmap (текстура дерева)
4. Настроить Roughness (0.3-0.5)
5. Metalness = 0
6. Применить к объекту

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 40 (ОПК-6.2) – Сопоставьте параметр Corona Physical Material с его значением для стекла:

- | Параметр | Значение для стекла |
|---------------|-------------------------------------|
| 1. Metalness | А. 0 |
| 2. Roughness | Б. 0-0.1 |
| 3. Opacity | В. 0 (но нужно включить Refraction) |
| 4. Refraction | Г. Включено (IOR 1.5) |

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 41 (ОПК-6.3) – Какие два преимущества дает Corona Material Library? (Выберите 2 ответа)

- А. Готовые фотореалистичные материалы
 Б. Экономия времени на настройку
 В. Низкое качество материалов
 Г. Только базовые цвета

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 42 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания персональной библиотеки

1. Corona-материалов:
2. Создать материал в Material Editor
3. Настроить все параметры
4. Нажать кнопку «Save Material»
5. Выбрать папку для сохранения
6. Дать название материалу
7. Использовать в новых проектах

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6

Вопрос 43 (ОПК-6.1) – Установите соответствие между параметром и его влиянием на время рендера:

Параметр Влияние на время

1. Passes = 200 А. Долгое время
2. Noise Level = 2% Б. Очень долгое время
3. Resolution = 4000 px В. Увеличение времени
4. Denoising Г. Незначительное увеличение

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 44 (ОПК-6.1) – Какие три формата поддерживает Corona Renderer для сохранения изображений? (Выберите 3 верных ответа)

- А. PNG
- Б. TIFF
- В. EXR (32-bit)
- Г. COR (собственный)
- Д. MP4

Правильные ответы: А, Б, В

Вопрос 45 (ОПК-6.2) – Расположите этапы финальной визуализации в Corona для выставочного проекта:

1. Настроить камеру
2. Настроить освещение (Corona Sun + Lights)
3. Назначить Corona Physical Materials
4. Установить Resolution (3000 px)
5. Установить Noise Level (3%) или Passes (150)
6. Запустить рендер
7. Сохранить результа

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7

Вопрос 46 (ОПК-6.2) – Сопоставьте инструмент Corona VFB с его функцией:

Инструмент VFB Функция

1. LightMix А. Регулировка освещения после рендера
2. Tone Mapping Б. Экспозиция, контраст, насыщенность
3. Sharpen В. Добавление резкости
4. Bloom/Glare Г. Эффект свечения

Правильный ответ: 1–А, 2–Б, 3–В, 4–Г

Вопрос 47 (ОПК-6.3) – Какие два Render Elements Corona наиболее полезны для постобработки? (Выберите 2 ответа)

- А. CESSENTIAL (красота-проход)
- Б. CShadows (тени)
- В. CRY (только цвет)
- Г. CGeometry

Правильные ответы: А, Б

Вопрос 48 (ОПК-6.3) – Расположите этапы создания выставочного проекта с Corona от начала до конца:

1. Моделирование в 3ds Max
2. Настройка Corona-освещения

3. Назначение Corona-материалов
4. Настройка камер и ракурсов
5. Финальный рендер в Corona
6. Постобработка в Photoshop
7. Компонировка планшета
8. Печать/отправка на конкурс

Правильный ответ: 1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8

4 КУРС, 7 СЕМЕСТР

ОПК-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования

ОПК-7.1.

Знать: современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся.

ОПК-7.2.

Уметь: использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам

ОПК-7.3.

Владеть: методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.

Вопрос 49 (ОПК-7.1) Сопоставьте элемент интерфейса Corona с его функцией.

Элемент Функция

Corona Converter А. Конвертация старых материалов

Corona Scatter Б. Массивы объектов

Corona LightMix В. Редактирование света после рендера

Corona Displacement Г. Создание рельефа

Правильный ответ: Converter-A, Scatter-B, LightMix-B, Displacement-Г.

Вопрос 50 (ОПК-7.2) Установите последовательность подключения Corona Renderer к 3ds Max.

Варианты: А) Установить Corona, Б) В Render Setup выбрать Corona, В) Перезапустить 3ds Max, Г) Проверить активацию в окне рендера.

Правильный ответ: А → В → Б → Г.

Вопрос 51 (ОПК-7.3) Какие возможности уникальны для Corona (по сравнению со стандартным рендером)? (Выберите три).

А) Interactive Rendering (живой рендер)

Б) Corona Sun + Sky

В) Standard Map (Checker)

Г) LightMix

Д) Standard Lights (Omni)

Правильный ответ: А, Б, Г.

Вопрос 52 (ОПК-7.1) Выберите верные утверждения о Corona Renderer.

Corona — это CPU-рендер (процессор).

Corona не поддерживает GPU.

Corona имеет бесплатную версию для студентов.

Corona создан компанией Autodesk.

Правильный ответ: Верны 1, 2, 3.

Вопрос 53 (ОПК-7.2) Соотнесите параметр Corona с его назначением.

Параметр	Назначение
Passes	А. Количество проходов
Noise Limit	Б. Допустимый уровень шума
Denoising	В. Шумоподавление
Render Time	Г. Ограничение по времени

Правильный ответ: Passes-А, Noise Limit-Б, Denoising-В, Render Time-Г.

Вопрос 54 (ОПК-7.3) Распределите, какой инструмент Corona используется для решения задачи.

Задача	Инструмент
1. Быстрый предварительный рендер	А. Interactive Rendering
2. Создание травы на участке	Б. Corona Scatter
3. Настройка облаков	В. Corona Sky + Clouds
4. Замена материалов в сцене	Г. Corona Material Library

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 55 (ОПК-7.1) Сопоставьте источник света Corona с его типом.

Источник	Тип
Corona Light (Sphere)	А. Сферический
Corona Light (Rect)	Б. Прямоугольный
Corona Light (Line)	В. Линейный
Corona Light (Disc)	Г. Дисковый

Правильный ответ: Sphere-А, Rect-Б, Line-В, Disc-Г.

Вопрос 56 (ОПК-7.2) Установите порядок настройки дневного света Corona.

Варианты: А) Добавить Corona Sun, В) Добавить Corona Sky, С) Направить солнце, D) Настроить интенсивность (0.5-1.0).

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 57 (ОПК-7.3) Какие параметры источника света Corona влияют на мягкость теней? (Выберите два).

А) Размер источника (Width/Height)

Б) Направление (Directional)

В) Цвет (Color)

Г) Интенсивность (Intensity)

Правильный ответ: А, Б.

Вопрос 58 (ОПК-7.1) Тип: Соответствие с разными типами элементами.

Выберите правильные утверждения о Corona Light.

Corona Light может быть невидимым (invisible).

Corona Light не создает отражений.

Можно включить «Occlude other lights».

Corona Light имеет IES профили.

Правильный ответ: Верны 1, 3, 4.

Вопрос 59 (ОПК-7.2) Соотнесите значение интенсивности Corona Sun с эффектом.

Интенсивность Эффект

0.2 А. Пасмурно

0.5 Б. Утро

1.0 В. Яркий полдень

2.0 Г. Пересвет (засветка)

Правильный ответ: 0.2-А, 0.5-Б, 1.0-В, 2.0-Г.

Вопрос 60 (ОПК-7.3) Распределите, какой свет Corona использовать для сцены.

Сцена Свет

1. Солнце из окна А. Corona Sun + Sky

2. Светильник на потолке Б. Corona Light (Sphere)

3. LED лента под шкафом В. Corona Light (Line)

4. Прожектор на стену Г. Corona Light (Rect с направлением)

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 61 (ОПК-7.1) Сопоставьте тип материала Corona с его применением.

Материал Применение

Corona Physical Mtl А. Универсальный (основной)

Corona Glass Б. Стекло

Corona Skin В. Кожа (специфический)

Corona Light Mtl Г. Самосветящийся (экраны)

Правильный ответ: Physical-А, Glass-Б, Skin-В, Light-Г.

Вопрос 62 (ОПК-7.2) Установите последовательность создания материала «Бетон» в Corona.

Варианты: А) Создать Corona Physical Mtl, В) В Diffuse загрузить текстуру бетона, С) Настроить Roughness 0.7, D) Добавить Bump карту.

Правильный ответ: А → В → С → D.

Вопрос 63 (ОПК-7.3) Какие параметры Corona Physical Mtl отвечают за глянец? (Выберите два).

А) Roughness (шероховатость)

Б) Reflectivity (отражательная способность)

В) Opacity

Г) Displacement

Правильный ответ: А, Б.

Вопрос 64 (ОПК-7.1) Какие карты (maps) поддерживает Corona? (Выберите три).

Corona Bitmap

Corona Color Correct

Standard Bitmap

VRay HDRI

Правильный ответ: 1, 2, 3.

Вопрос 65 (ОПК-7.2) Соотнесите значение Roughness с типом поверхности.

Roughness Поверхность

- 0.0 А. Зеркало
 0.2 Б. Глянцевый пластик
 0.6 В. Матовый бетон
 0.9 Г. Грубая ткань

Правильный ответ: 0.0-А, 0.2-Б, 0.6-В, 0.9-Г.

Вопрос 66 (ОПК-7.3) Распределите, какой параметр материала отвечает за эффект.

- | Эффект | Параметр |
|---------------------|---------------------------|
| 1. Мраморная крошка | А. Displacement |
| 2. Глубокое стекло | Б. Refraction + Fog color |
| 3. Металлик | В. Metalness = 1 |
| 4. Матовый шелк | Г. Anisotropy |

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.

Вопрос 67 (ОПК-7.1) Сопоставьте настройку рендера Corona с её влиянием.

- | Настройка | Влияние |
|-------------|-----------------------------------|
| Progressive | А. Постепенное улучшение качества |
| Bucket | Б. Рендер блоками (устаревший) |
| Denoising | В. Убирает шум |
| Pass limit | Г. Количество проходов |

Правильный ответ: Progressive-А, Bucket-Б, Denoising-В, Pass limit-Г.

Вопрос 68 (ОПК-7.2)

Тип: Соответствие с перетаскиванием.

Установите порядок финальной визуализации интерьера в Corona.

Варианты: А) Установить Pass limit = 100, В) Выбрать формат EXR, С) Нажать Render, Д) Сохранить результат.

Правильный ответ: А → В → С → Д.

Вопрос 69 (ОПК-7.3)

Тип: Соответствие с вариативностью.

Какие элементы можно настроить в Corona VFB (Virtual Frame Buffer)? (Выберите три).

- А) LightMix (пост-коррекция света)
- Б) Tone Mapping (экспозиция, контраст)
- В) История рендеров
- Г) Моделирование
- Д) Текстурная развертка

Правильный ответ: А, Б, В.

Вопрос 70 (ОПК-7.1)

Тип: Соответствие с разными типами элементов.

Выберите правильные утверждения о рендере Corona.

Corona позволяет сохранять CXR (Corona EXR).

CXR файл можно редактировать в Corona Image Editor.

Corona не поддерживает маски (Render Elements).

Denoising работает только после завершения рендера.

Правильный ответ: Верны 1, 2.

Вопрос 71 (ОПК-7.2) Соотнесите время рендера с качеством.

Время Качество

- | | |
|----------|----------------------------------|
| 1 минута | А. Предпросмотр (шумный) |
| 10 минут | Б. Приемлемо для презентации |
| 1 час | В. Высокое качество |
| 5 часов | Г. Избыточно (архивное качество) |

Правильный ответ: 1мин-А, 10мин-Б, 1час-В, 5час-Г.

Вопрос 72 (ОПК-7.3) Распределите, какой формат сохранить для цели.

- | Цель | Формат |
|---------------------------------------|---------------------------|
| 1. Возможность изменить свет позже | А. CXR (Corona) |
| 2. Отправить заказчику по email | Б. JPG (среднее качество) |
| 3. Печать на широкоформатном принтере | В. TIFF 16 bit |
| 4. Вставить в презентацию PowerPoint | Г. PNG 1920x1080 |

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В, 4-Г.