#### Анкета промежуточного контроля

# Основы работы в редакторе трехмерной графики Blender «Интерфейс программы и инструментальные средства Blender»

Инструкция: данный тест включает в себя 15 вопросов открытого типа и предполагает один вариант правильного ответа для каждого вопроса. Необходимо выбрать правильный вариант и записать его строке «ответ», расположенной под перечнем вариантов. При возникновении вопросов, касающихся содержания и выполнения теста, необходимо обратиться к преподавателю. За каждое задание 1 балл.

#### 1. Программа Blender – это...

А. Редактор векторной графики

Б. Текстовый редактор

В. Редактор для монтажа видеороликов

Г. Программа для создания трёхмерной графики, анимации и интерактивных приложений

Д. Программа, предназначенная для создания двумерной анимации и графики.

Е. Редактор трехмерной графики, предназначенный для создания и моделирования интерьерных решений.

Ответ: \_\_\_\_

#### 2. Изменить масштаб в Blender можно с помощью

А. Клавиши D

Б. Клавиши S

- В. Колеса мыши
- Г. Клавиши F10
- Д. Клавиши М

Е. Клавиши L

Ответ: \_\_\_\_

#### 3. ЗD-курсор помогает определить...

А. Расположение объектов

- Б. Вид проекции
- В. Масштабирование объекта
- Г. Вид текстуры на данном объекте
- Д. Уровень на котором расположен объект
- Е. Размер выбранного объекта

Ответ: \_\_\_\_

4. С помощью горячей клавиши F в режиме редактирования

можно

- А. Создать новую грань объекта
- Б. Переместить выделенный объект
- В. Повернуть объект
- Г. Масштабировать выделенную область
- Д. Масштабировать объект
- Е. Создать дубликат объект

Ответ: \_\_\_\_

5. Для создания дубликата объекта используется комбинация

#### клавиш

- A. Shift + D
- Б. Shift + G
- B. Alt + W
- $\Gamma$ . Alt + D
- Д. W+Shift
- E. C+Shift

## Ответ: \_\_\_\_

## 6. Клавиша «7» на Numpad позволяет

- А. перейти в окно проекции вида сбоку
- Б. перейти в окно проекции вида сверху
- В. перейти в окно проекции вида спереди
- Г. масштабировать объект
- Д. перемещать объект

#### Е. вращать объект

Ответ: \_\_\_\_

## 7. Клавиша «1» на Numpad позволяет

А. перейти в окно проекции вида сбоку

- Б. перейти в окно проекции вида сверху
- В. перейти в окно проекции вида спереди
- Г. масштабировать объект
- Д. вращать объект по выделенной оси
- Е. активировать привязку

### Ответ: \_\_\_\_

8. Данный инструмент в режиме редактирования позволяет



- А. Экструдировать участок объекта
- Б. Удалять грани
- В. Добавлять грани
- Г. Срезать у выделенных объектов часть
- Д. Масштабировать объект
- Е. Перемещать верхнюю грань объекта

Ответ: \_\_\_\_

9. Данный элемент интерфейса программы называется

A Blender			
🔊 Файл Правка Рендеринг Окно Справка	Layout Modeling Sculpt		ering Compositing Sci 🍪 Scene [
	1 <u>4</u> D	1оба 🗸 🔗 v 🔊 нн 🗸 💽 Л	Р <mark>_</mark> Х Ү Ζ 📰 Опции ↔
🔚 Режим реда 🛩 🛄 🗊 🗐 Вид Выделение	Добавить Меш Вершина	Ребро Грань UV	ç~ <u>⊼</u> ~ <u>©</u> ~ ⊡ ⊕ <u></u> ⊙00 ~
Пользовательская перспектива (1) Cube			•
1.1.			

- А. Основная панель инструментов
- Б. Панель управления анимацией
- В. Главное меню

- Г. Диалоговое окно
- Д. Панель редактирования
- Е. Основное меню программы

# Ответ: \_\_\_\_

10. Данный элемент интерфейса позволяет



- А. Установить таймер для анимации
- Б. Переключить редактор
- В. Переключить вид проекции
- Г. Сохранить проект
- Д. Включить процесс рендеринга
- Е. Переключить режим редактирования объекта

Ответ: \_\_\_\_

11. На сколько частей (areas) можно подразделить окно приложения?

А. 3 Б. 2 В. 5 Г. 4 Д. 1 Е. 8 Ответ: \_\_\_\_

12. В данном окне представлено



- А. Схематичное представление элементов сцены
- Б. Набор инструментов
- В. Набор модификаторов
- Г. Элементы для анимации
- Д. Параметры
- Е. Настройки объектов сцены

#### Ответ: \_\_\_\_



13. Данная панель носит название

- А. Командная панель
- Б. Панель инструментов
- В. Свойства объекта и сцены
- Г. Контекстное меню
- Д. Панель управления сценой

### Е. Параметры

Ответ: \_\_\_\_



### 14. Данный элемент интерфейса Blender называется

- А. Область управления ключами анимации
- Б. Панель свойств объекта и сцены
- В. Командная панель
- Г. Панель инструментов
- Д. Панель управления движением объектов
- Е. Параметры сцены

# Ответ: \_\_\_\_

### 15. Поворот объекта можно выполнить, нажав горячую клавишу

А. R Б. C В. G Г. S Д. Alt Е. F Ответ: \_\_\_\_

### Всего 15 баллов

- 13 15 полностью усвоил программу Blender
- 7 12 не полностью усвоил программу Blender
- 0 6 не усвоил программу Blender

