

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Интерактивная компьютерная графика

Код, направление подготовки	27.03.04 УПРАВЛЕНИЕ В ТЕХНИЧЕСКИХ СИСТЕМАХ
Направленность (профиль)	Инженерия автоматизированных, информационных и робототехнических систем
Форма обучения	Очная
Кафедра-разработчик	Автоматики и компьютерных систем
Выпускающая кафедра	Автоматики и компьютерных систем

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса	Кол-во баллов за правильный ответ
ПК-3	компонент объекта, который задает форму и делает его твердым, недоступным для прохождения сквозь него.	<ol style="list-style-type: none"> - Transform - Renderer - Rigidbody - Collider 	низкий	2
ПК-3	Событие OnTriggerEnter говорит о том, что...	<ol style="list-style-type: none"> объект зашел в зону; объект находится в зоне; объект покинул зону нет правильного ответа. 	низкий	2
ПК-3	Событие OnTriggerStay говорит о том, что...	<ol style="list-style-type: none"> объект зашел в зону; объект находится в зоне; объект покинул зону нет правильного ответа 	низкий	2
ПК-3	Событие OnTriggerExit говорит о том, что...	<ol style="list-style-type: none"> объект зашел в зону; объект находится в зоне; объект покинул зону нет правильного ответа 	низкий	2
ПК-3	Какая вкладка отвечает за отображение сообщений?	<ol style="list-style-type: none"> Вкладка Inspector Вкладка Project Вкладка Console Нет правильного ответа 	низкий	2
ПК-3	<p>Соотнесите изображение инструментов на панели инструментов с их функциями:</p> <ol style="list-style-type: none">    	<p>Масштабирование выбранного объекта.</p> <p>Перемещение выбранного объекта в сцене.</p> <p>Вращение выбранного объекта</p> <p>Перемещение сцены в окне. Универсальный инструмент, включающий в себя предыдущие три инструмента. (Работа с</p>	средний	5

	<p>4. </p> <p>5. </p> <p>6. </p>	<p>3D-объектами).</p> <p>Универсальный инструмент, включающий в себя предыдущие три инструмента (Работа с 2D-объектами)</p>		
ПК-3	Чтобы создать _____, нужно активировать чекбокс Is Trigger		Средний	5
ПК-3	Отметьте свойства компонента Transform:	<ul style="list-style-type: none"> - базовый компонент любого объекта - отвечает за положение объекта в окне Scene - даёт возможность поворачивать объект - даёт возможность масштабировать объекта - даёт возможность трансформировать массу объекта 	Средний	5
ПК-3	Соотнесите окна рабочей области интерфейса Unity: <p style="text-align: center;">Scene</p> <p style="text-align: center;">Games</p> <p style="text-align: center;">Hierarchy</p> <p style="text-align: center;">Project</p> <p style="text-align: center;">Inspector</p>	<p>— окно иерархии, всех элементов (GameObject), окна Scene.</p> <p>— это система папок, в которых хранятся ассеты по категориям (текстуры, шрифты, звуки и т.д.).</p> <p>— окно сцены, в котором выстраивается игровое пространство</p> <p>— окно игры, наблюдаемое со стороны пользователя</p> <p>— окно для изменения характеристик элементов игры</p>	Средний	5
ПК-3	Какие объекты добавляются по умолчанию?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Объекты по умолчанию не добавляются 2. Один пустой объект и camera 3. Main camera, directional light 	Средний	5
ПК-3	Действие, которое происходит при попадании объекта в область пространства	<ol style="list-style-type: none"> 1. Transform 2. Renderer 3. Collider 4. Trigger 	Средний	5
	Directional Light это:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Точечный источник света 	Средний	5

ПК-3		<ol style="list-style-type: none"> 2. Глобальное освещение сцены 3. Параллельное освещение сцены 4. Нет правильного ответа 		
ПК-3	<p>Соотнесите свойства базовых компонент:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transform - Renderer - Rigidbody 	<ul style="list-style-type: none"> - задаёт положение объекта в окне Scene, поворот и масштаб - задаёт цвет объекта - задаёт массу и другие физические свойства объекта 	Средний	5
ПК-3	<p>Соотнесите базовые элементы скриптов:</p> <p><i>using</i></p> <p><i>public class</i></p> <p><i>void</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> — обычно описан класс <code>MonoBehaviour</code>, содержащий набор функций для работы скрипта; — функции, описывающие действия в игре — подключение библиотек 	Средний	5
ПК-3	<p>_____ - термин в компьютерной графике, обозначающий процесс получения изображения по модели с помощью компьютерной программы</p>		Средний	5
ПК-3	<p>Что относится к интерфейсу Unity?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Project window 2. Console window 3. Scene view 4. Game window 5. Simulation view 6. Scenery view 	Высокий	8
ПК-3	<p>Какие 3D объекты есть в Unity?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Куб 2. Камера 3. Капсула 4. Цилиндр 5. Поверхность 6. Лента Мёбиуса 	Высокий	8
ПК-3	<p>Упорядочите действия по созданию приложения в Unity:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Создать проект. • Импортировать ассет. • Выбрать нужные компоненты для импорта ассета. Перенести объект в область Scene. • Найти ассет в Asset Store. • Создать новый скрипт 	Высокий	8

ПК-3	Game Engine в пакете Unity содержит:	<ol style="list-style-type: none"> 1. графический движок 2. физический движок 3. звуковой движок 4. анимацию 5. управление памятью 6. редактор кода 	Высокий	8
ПК-3	Game Engine используются в приложениях, использующих 3D-графику в реальном времени:	<ol style="list-style-type: none"> 1. рекламные ролики 2. архитектурные визуализации 3. обучающие симуляторы 4. среды моделирования 5. фильмы 	Высокий	8