



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://www.telegram.org/)

1. В программе 3Ds Max на командной панели сплайны расположены в разделе ...
2. Установите соответствие между типами сплайнов и их фигурами:
3. Неверно, что в программе 3Ds Max у сплайна есть такой уровень подобъектов, как ...
4. В программе 3Ds Max в настройках Line за создание новых вершин со сдвигом части сплайна, на которую помещается точка, отвечает команда ...
5. Установите соответствие между типами опорных точек и их характеристиками:
6. В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет выполнить выдавливание формы с фасками
7. В программе 3Ds Max команда Loft расположена в ...
8. Установите последовательность этапов применения классического режима Bevel Profile В программе 3Ds Max:
9. Часть фигуры (сплайна), с которой можно взаимодействовать для создания нужной формы, называется ...
10. Фигура, образованная рассечением тела плоскостью, представляет собой ...
11. Метод моделирования, в котором объект формируется посредством создания поверхности по построенным поперечным сечениям, расположенным вдоль заданного пути, – это ...
12. Установите последовательность действий при лофтинге в программе 3Ds Max:
13. Неверно, что в программе 3Ds Max обязательным при использовании модификатора Extrude является условие – ...
14. Установите последовательность действий при создании в программе 3Ds Max объектов с помощью Lathe:
15. В программе 3Ds Max создание объектов за счет построения линий каркаса, между которыми «натягивается» поверхность, – это ...
16. В программе 3Ds Max для создания объектов путем вращения построенного сечения вокруг оси используется модификатор ...
17. В программе 3Ds Max в проекции ... удобнее всего строить сечения для модификатора, который служит для создания предметов путем вращения сплайна вокруг центральной оси
18. В программе 3Ds Max при NURBS-моделировании команда ... создает поверхность между двумя кривыми

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

19. В программе 3Ds Max модификатор ... служит для выдавливания сплайновой формы в трехмерную фигуру
20. Плоская фигура, представляющая собой линию, либо контур, которая служит основой для создания трехмерных объектов, - это ...
21. Важный этап в процессе создания и визуализации 3d-модели изделия, заключающийся в придании поверхности объемного объекта сходство с реальными материалами посредством использования карт, а также настройки определенных параметров и физических свойств, – это ...
22. В программе 3Ds Max горячая клавиша позволяет вызвать настройки рендера для установки в качестве основной системы визуализации VRay
23. Растровое изображение (чаще всего бесшовное), используемое для создания реалистичного материала, называется ...
24. В программе 3Ds Max кнопка Go to Parent в редакторе материалов позволяет ...
25. В программе 3Ds Max при настройке материала глянцевого пластика рекомендуется использовать значение параметра Glossiness ...
26. В программе 3Ds Max тип материала VRayLightMtl используется для создания ...
27. В программе 3Ds Max для создания таких объектов, как кружево, перфорированные поверхности, используется ...
28. В программе 3Ds Max в случае, если необходимо создать траву, используется ...
29. В программе 3Ds Max NURBS-кривые (CV Curve и Point Curve) можно найти на командной панели в Create во вкладке ...
30. В программе 3Ds Max горячая клавиша ... позволяет вызвать редактор материалов
31. В программе 3Ds Max для создания глянцевого пластика Reflect должен быть ... цвета
32. В программе 3Ds Max при настройке материала дерева рекомендуется использовать параметр Bump со значением ...
33. В программе 3Ds Max для того, чтобы сделать стекло цветным, необходимо задать нужный оттенок в канале ...
34. В программе 3Ds Max для создания обычного стекла Refract должен быть ... цвета
35. В программе 3Ds Max параметр настройки ... отвечает за толщину ворсинок в настройках шерсти

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

36. Установите соответствие между каналами в настройках материалов и характеристиками материалов, которые они задают:
37. Установите соответствие между каналами в настройках материалов и характеристиками материалов, которые они задают:
38. Установите соответствие между типами материалов и значениями параметра IOR, необходимыми для их создания в программе 3Ds Max:
39. Установите последовательность действий для создания шерсти в программе 3Ds Max:
40. Установите последовательность настройки правильного проецирования текстурных карт в программе 3Ds Max:
41. Отдельные элементы полигональной сетки в Editable Poly, такие как вершины, полигоны и ребра, называются ...
42. В программе 3Ds Max режим отображения, при котором видна полигональная сетка модели, – это ...
43. Перенос объектов из текущей сцены – это ...
44. В программе 3Ds Max удаление полигона и сведение на его месте всех близлежащих вершин в одной точке выполняется с помощью команды ...
45. Уровень подобъектов – это ...
46. Параметр ... в Soft Selection отвечает за заострение выделенной области
47. В программе 3Ds Max инструментом для упрощения процесса моделирования сложных объектов является основа, состоящая из плоскостей с помещенными на них чертежами, которая называется ...
48. В программе 3Ds Max, если необходимо поместить в сцену объект формата .max, то будет использоваться команда ...
49. В программе 3Ds Max для создания эффекта прозрачности используется канал ...
50. В программе 3Ds Max горячая клавиша ... позволяет увидеть полигональную сетку модели в окне перспективы
51. В программе 3Ds Max за простое выдавливание выбранного полигона отвечает команда ...
52. Внедрение в текущую сцену объектов из другой называется ...
53. В программе 3Ds Max команда, отвечающая за удаление вершины и, следовательно, прилегающих ребер, – это ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://t.me/sinerqy)

54. В программе 3Ds Max команда в Editable Poly для разреза поверхности одного полигона называется ...
55. В программе 3Ds Max свиток «... Selection» в Editable Poly позволяет выделить подобъект таким образом, чтобы при его перемещении соседние подобъекты плавно тянулись за ним в зависимости от настроенной области
56. Установите соответствие между командами, применяемыми к полигонам, и действиями, которые они выполняют в программе 3Ds Max:
57. Установите соответствие между командами, применяемыми к вершинам, и действиями, которые они выполняют в программе 3Ds Max:
58. Установите соответствие между командами, применяемыми к ребрам, и действиями, которые они выполняют в программе 3Ds Max:
59. Установите последовательность задания характеристик материалов в порядке от наиболее простых к наиболее сложным в использовании:
60. Установите последовательность действий при импорте объектов в программе 3Ds Max:
61. Multi/Sub-Object – это ...
62. В программе 3Ds Max идентификатор материала обозначается как ...
63. В программе 3Ds Max кнопка Get Material в редакторе материалов позволяет ...
64. Кнопка Set Number в Multi/Sub-Object позволяет ...
65. Набор различных настроенных материалов, используемых при создании проектов, – это...
66. Double Sided – это тип материала, который ...
67. Многослойный тип материала, в котором на базовый материал накладывается покрывающий и вставляется маска для правильного распределения материалов между собой, называется ...
68. В программе 3Ds Max при использовании карты в Blend на черных областях будет ...
69. В программе 3Ds Max модификатор ... часто используется вместе с Editable Poly и позволяет создать такую же вторую половину объекта
70. В программе 3Ds Max, если необходимо создать материал, имитирующий подтеки краски на кирпичной стене, или землю, частично поросшую травой, будет использоваться тип материала ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://www.telegram.org/)

71. В программе 3Ds Max на уровне подобъектов ... в Editable Poly можно назначить ID для Multi/Sub-Object
72. В программе 3Ds Max для создания эффекта рисованного двумерного изображения используется тип материала Ink'n ...
73. Библиотека материалов имеет формат ...
74. В программе 3Ds Max параметр Paint ... в Ink'n Paint отвечает за изменение числа оттенков однородной цветовой заливки, изменяющихся от основного цвета к области затемнения
75. В программе 3Ds Max параметр ... в Ink'n Paint отвечает за цвет оттенка тени
76. Установите соответствие между цветами и их характеристиками при смешивании в многослойном материале в программе 3Ds Max:
77. Установите соответствие между параметрами и типами материалов, которые они задают в программе 3Ds Max:
78. Установите соответствие между опциями в Ink'n Paint и параметрами, которые они задают:
79. Установите последовательность действий при добавлении материалов в библиотеку с сортировкой по алфавиту в программе 3Ds Max:
80. Установите последовательность действий при создании многослойного материала в программе 3Ds Max:
81. В программе 3Ds Max объекты для освещения сцены расположены во вкладке Create в разделе ...
82. Панорамная фотография на 360°, которая может быть использована для освещения сцены, называется ...
83. В программе 3Ds Max такой параметр в Physical camera, как ..., отвечает за включение затемнения краев изображения
84. В программе 3Ds Max такой параметр в VRaySun, как ..., позволяет менять размер солнечного диска на рендере
85. В программе 3Ds Max управление яркостью получаемого рендера осуществляется с помощью настройки параметра ... у съемочной камеры
86. В программе 3Ds Max при ... значении EV рендер получится темным
87. В программе 3Ds Max такой параметр в VRaySun, как ..., влияет на яркость солнца
88. В программе 3Ds Max в окне Environment можно установить ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

89. Источники света, точно воспроизводящие освещенность, цвет и пространственное распределение силы света, свойственные реальным источникам света, называются ...
90. В программе 3Ds Max сочетание клавиш «...+С» позволяет быстро создать камеру в окне перспективы
91. В программе 3Ds Max с помощью параметра ... можно вручную увеличить или уменьшить яркость фотометрического источника света
92. Focal length - ... расстояние, которое влияет на угол обзора камеры
93. В программе 3Ds Max такой параметр VrayLight, как ..., позволяет сделать так, чтобы у плоского источника света свет исходил с обеих сторон
94. В программе 3Ds Max команда ... позволяет сделать так, чтобы источник света не был виден на рендере
95. В программе 3Ds Max с помощью кнопки ... можно вызвать окно Environment
96. Установите соответствие между опциями VRaySun и параметрами, которые они задают в программе 3Ds Max:
97. Установите соответствие между опциями VrayLight и параметрами, которые они задают:
98. Установите последовательность действий для загрузки созданной ранее библиотеки материалов в программе 3Ds Max:
99. Установите последовательность действий для установки фона в готовой сцене в программе 3Ds Max:
100. При работе в программе 3Ds Max клавиша f10 позволяет открыть ...
101. В программе 3Ds Max в настройках в Renderer устанавливается ...
102. По формуле «длина картинка + ширина, затем разделить пополам» рассчитывается параметр ...
103. При работе в программе 3Ds Max для снижения шума на рендере настраивается параметр ...
104. В программе 3Ds Max в редактировании готового рендера в окне изменить яркость изображения можно с помощью ...
105. В программе 3Ds Max кнопка Show corrections control в окне рендера позволяет ...
106. Неверно, что в программе 3Ds Max в качестве Primary engine рекомендуется использовать ...
107. Настройка Irradiance map и Light cache происходит во вкладке ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://www.telegram.org/)

108. Предварительная визуализация с низкими настройками качества итогового изображения – это ... визуализация

109. Итоговая визуализация с высокими настройками качества изображения – это ... визуализация

110. При работе в программе 3Ds Max с помощью сочетания клавиш ...+Q можно запустить рендер

111. При работе в программе 3Ds Max, чтобы не было ограничения по времени, в параметре Render time должно быть указано значение ...

112. Процесс ретуширования и устранения недостатков итогового рендера называется ...

113. В программе 3Ds Max параметр ... value отвечает за снижение выгорания на рендере

114. Если необходимо устранить сильные пересветы, то Burn value должно быть меньше ...

115. Установите соответствие между параметрами и их значениями для черновой визуализации во вкладке GI (Light cache) в программе 3Ds Max:

116. Установите соответствие между параметрами и их значениями для чистой визуализации в программе 3Ds Max:

117. Установите соответствие между опциями в программе 3Ds Max и параметрами, которые они задают:

118. Расположите модификаторы для создания водной поверхности в порядке увеличения сложности их использования:

119. Установите последовательность действий при настройке параметров визуализации в программе 3Ds Max:

120. Установите соответствие между фотометрическими источниками света и их характеристиками:

121. Приемы представления информации (проектных решений) в виде изображений для большей наглядности – это ...

122. Вкладка на командной панели, в которой находятся стандартные примитивы программы 3Ds Max называется ...

123. В программе 3Ds Max горячая клавиша ... отвечает за вызов инструмента масштабирование

124. В программе 3Ds Max ось ... обозначает высоту объекта

125. В программе 3Ds Max настройки визуализации, окружения, эффектов среды расположены во вкладке ...

126. В программе 3Ds Max, чтобы выделить несколько объектов в сцене, необходимо удерживать клавишу ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://t.me/sinerqy)

127. В программе 3Ds Max, чтобы убрать из выделения объекты в сцене, необходимо удерживать клавишу ...
128. В программе 3Ds Max иконка чайника с шестеренкой на панели инструментов обозначает ...
129. Процесс раскраски трехмерных объектов называется ...
130. Основными единицами измерения для работы в 3Ds Max являются ...
131. В программе 3Ds Max по умолчанию в левой части экрана располагается такой элемент интерфейса, как обозреватель ...
132. В программе 3Ds Max по умолчанию в правой части экрана располагается такой элемент интерфейса, как ... панель
133. В программе 3Ds Max такой элемент интерфейса, как ... поля, позволяет задать точное местоположение объектов в сцене по трем осям
134. В программе 3Ds Max для того, чтобы в выбранном окне проекции поменять вид на перспективный, необходимо использовать горячую клавишу ...
135. В программе 3Ds Max модель такого предмета, как ..., стала своеобразным эталоном трехмерной графики и благодаря этому является стандартным примитивом программы
136. Рендеринг можно охарактеризовать как процесс создания 2D изображения (цифровой растровой картинке) по разработанной ... модели за счет просчета различных параметров, системой визуализации в программе
137. Установите соответствие между типами освещения и их характеристиками:
138. Установите соответствие между сочетаниями клавиш и командами, которые они выполняют:
139. Установите последовательность действий при настройке единиц измерения в программе 3Ds Max:
140. Установите последовательность этапов создания сцены:
141. В программе 3Ds Max в окне с видом Top по умолчанию выбран режим отображения ...
142. Базовые геометрические объекты, которые служат основой для создания более сложных форм, – это ...
143. В программе 3Ds Max, если необходимо создать ряд объектов, обладающих одинаковыми характеристиками, и в случае изменения параметров любого из них, должны будут меняться параметры всех остальных, будет использоваться тип копирования ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

144. Функция в программе 3Ds Max, позволяющая точно задавать позиции объектов относительно отдельных элементов друг друга, а также относительно вспомогательной сетки программы, – это ...
145. В программе 3Ds Max, если необходимо поместить объекты по узлам вспомогательной сетки программы, то в настройках привязки устанавливается отметка ...
146. Функция в программе 3Ds Max, при которой изменение параметров объектов с помощью стрелок в счетчиках происходит на заданное количество шагов, – это ...
147. Команда в программе 3Ds Max, используемая для того, чтобы отразить объект по одной или двум осям и создать отраженную его копию, – это ...
148. Неверно, что для применения булевых операций ...
149. В программе 3Ds Max вкладка для изменений параметров объекта называется ...
150. В программе 3Ds Max с помощью клавиши ... можно скопировать объект
151. В программе 3Ds Max, если необходимо повернуть объект на определенное число градусов, то используется ... привязка
152. Булевы операции позволяют создать новые формы посредством ..., исключения и пересечения уже существующих объектов
153. В программе 3Ds Max в случае, если необходимо редактировать отдельный объект внутри группы применяется команда, которая называется ...
154. В программе 3Ds Max в случае, если необходимо отсоединить объект от открытой группы, применяется команда, которая называется ...
155. Установите соответствие между названиями и типами объектов в программе 3Ds Max:
156. Установите соответствие между операциями в ProBoolean и действиями при их выполнении:
157. Установите соответствие между привязками и их характеристиками в программе 3Ds Max:
158. Установите соответствие между операциями и действиями при их выполнении по отношению к группам объектов в программе 3Ds Max:
159. Установите последовательность действий при применении команды ProBoolean в программе 3Ds Max:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://t.me/sinerqy)

160. Установите последовательность действий при копировании объектов в программе 3Ds Max:
161. Определенная команда в программе 3Ds Max, с помощью которой можно воздействовать на объект с целью создания новой формы, – это ...
162. В программе 3Ds Max модификаторы можно найти на командной панели во вкладке ...
163. В программе 3Ds Max, чтобы получить арку или мостик, в параметр Angle модификатора, позволяющего изогнуть объект, необходимо вставить ... градусов
164. В программе 3Ds Max с помощью модификаторов типа ... можно свободно трансформировать объекты по точкам на габаритном контейнере
165. В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет создавать сложные фактуры пола, элементы декора, горный рельеф, протекторы шин
166. В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет придать плоской и тонкой поверхности толщину
167. В программе 3Ds Max имитация какого-либо физического процесса, принцип которой используется в Cloth, называется ...
168. В программе 3Ds Max параметр... в Object properties модификатора Cloth отвечает за то, чтобы объект «надулся»
169. В программе 3Ds Max команда группировки объектов расположена в ... меню
170. В программе 3Ds Max для того, чтобы модификатор сработал, нужно большое количество полигонов, добавить которые можно во вкладке Modify в параметре ...
171. В программе 3Ds Max в случае, если необходимо создать арку, мост или простые мебельные ручки, используется модификатор ...
172. В программе 3Ds Max в случае, если необходимо создать реалистичную скатерть или покрывало, используется модификатор ...
173. В программе 3Ds Max параметр ... в модификаторе Noise позволяет задавать случайный характер шума
174. В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет отсечь часть объекта
175. Установите соответствие между параметрами модификатора Displace и их функциями в программе 3Ds Max:
176. Установите соответствие между модификаторами в программе 3Ds Max и командами, которые они выполняют:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

177. Установите соответствие между модификаторами в программе 3Ds Max и командами, которые они выполняют:
178. Установите последовательность шагов алгоритма создания подушки в программе 3Ds Max:
179. Установите последовательность шагов алгоритма использования модификатора Slice в программе 3Ds Max:
180. Установите последовательность действий, необходимых для удаления нескольких модификаторов с объекта в программе 3Ds Max:
181. В программе 3Ds Max команда ... позволяет вернуть объект к первоначальному состоянию до запуска симуляции
182. Плоская фигура, представляющая собой линию, либо контур, которая служит основой для создания трехмерных объектов, называется ...
183. В программе 3Ds Max за редактирование отрезка между двумя вершинами у сплайна отвечает уровень ...
184. В программе 3Ds Max при моделировании методом лофтинга выделение сечений осуществляется с помощью кнопки ...
185. В программе 3Ds Max часть фигуры (сплайна), с которой можно взаимодействовать для создания нужной формы, называется ...
186. Метод моделирования, в котором объект формируется посредством создания поверхности по построенным поперечным сечениям, расположенным вдоль заданного пути, называется ...
187. В программе 3Ds Max при использовании модификатора Extrude обязательным условием является то, что сплайн должен ...
188. В программе 3Ds Max в разделе ... расположены сплайны на командной панели вкладки Create
189. В программе 3Ds Max команда ... в настройках Line отвечает за создание новых вершин со сдвигом части сплайна, на которую помещается точка
190. В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет выполнить выдавливание формы с фасками
191. Создание объектов за счет построения линий каркаса, между которыми «натягивается» поверхность, – это ...
192. В программе 3Ds Max в проекции ... удобнее всего строить сечения для модификатора, который служит для создания предметов путем вращения сплайна вокруг центральной оси

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

193. В программе 3Ds Max при NURBS-моделировании команда Create ... Surface позволяет соединить две поверхности плавным переходом без создания швов
194. Установите соответствие между типами сплайнов и их фигурами в программе 3Ds Max:
195. Установите соответствие между командами при работе с NURBS и их назначениями:
196. Установите последовательность действий для применения модификатора Bevel в программе 3Ds Max:
197. Установите последовательность действий при удалении сечения из тела лофта в программе 3Ds Max:
198. Установите последовательность действий при создании вазы в программе 3Ds Max:
199. В программе 3Ds Max настройка параметров визуализации происходит в ...
200. В программе 3Ds Max в пункте ... в настройках устанавливается нужная система визуализации, например, V-Ray
201. Итоговая визуализация с высокими настройками качества изображения – это ... визуализация
202. В программе 3Ds Max с помощью сочетания клавиш ... можно запустить рендер
203. Установите соответствие между параметрами и их значениями для черновой визуализации в программе 3Ds Max:
204. Установите соответствие между параметрами и их значениями для чистой визуализации в программе 3Ds Max:
205. Дефект на изображении, выраженный в хаотично разбросанных цветных пикселях, заметных на однотонных поверхностях, – это ...
206. В программе 3Ds Max для того, чтобы не было ограничения по времени в параметре Render time ...
207. В программе 3Ds Max в качестве Primary engine рекомендуется использовать ...
208. В программе 3Ds Max, если в визуализации есть сильные пересветы, то используется настройка параметра ...
209. Установите последовательность расположения самых часто используемых вкладок в настройках визуализации в V-Ray в программе 3Ds Max в порядке уменьшения частоты использования их:
210. Установите соответствие между параметрами и значениями черновых и чистовых визуализаций в программе 3Ds Max:
211. В программе 3Ds Max параметр ... отвечает за снижение шума на визуализации

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

212. В программе 3Ds Max для открытия команд редактирования изображения нужно выбрать ...
213. В программе 3Ds Max в качестве Secondary engine рекомендуется использовать ...
214. Установите последовательность действий при настройке параметров визуализации в программе 3Ds Max:
215. В программе 3Ds Max вкладка, в которой происходит настройка Irradiance map и Light cache, называется ...
216. В программе 3Ds Max если необходимо устранить сильные пересветы, то значение Burn ... должно быть
217. В программе 3Ds Max камеры и источники света можно найти во вкладке ...
218. Источники света, которые точно воспроизводят освещенность, цвет и пространственное распределение силы света, свойственные реальным ИС, – это ... источники света
219. В программе 3Ds Max сочетание клавиш ... позволяет быстро создать камеру в окне перспективы
220. В программе 3Ds Max с помощью параметра ... можно вручную увеличить или уменьшить яркость фотометрического источника света
221. Наиболее часто при визуализации используется ... камера
222. В программе 3Ds Max параметр VrayLight ... влияет на оттенок света
223. Установите соответствие между типами VrayLight и их характеристиками:
224. В программе 3Ds Max при значении EV ... рендер получится наиболее ярким
225. Панорамная фотография на 360°, которая может быть использована для освещения сцены, – это ... карта
226. В программе 3Ds Max команда ... позволяет сделать так, чтобы ИС не был виден при рендере
227. В программе 3Ds Max параметр ... в Physical camera отвечает за фокусное расстояние
228. В программе 3Ds Max параметр ... в VRaySun позволяет изменить цвет ниже линии горизонта («земли») при установке карты VRaySky
229. Установите последовательность этапов применения HDRI в программе 3Ds Max:
230. Установите соответствие между параметрами VrayLight и их функциями в программе 3Ds Max:
231. Управление яркостью получаемого рендера с помощью настроек у съемочной камеры – это ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](https://www.whatsapp.com), [Telegram](https://t.me/sinerqy)

232. В программе 3Ds Max при значении EV = ... рендер получится темным
233. В программе 3Ds Max с помощью кнопки ... можно вызвать окно Environment
234. В программе 3Ds Max параметр ... в VRaySun влияет на общий оттенок картинки за счет определения количества пыли в воздухе
235. Установите последовательность параметров в VrayLight в программе 3Ds Max:
236. В программе 3Ds Max фон в сцене можно установить в ...
237. В программе 3Ds Max тип материала, позволяющий назначить разным полигонам модели разные материалы, называется ...
238. В программе 3Ds Max, если необходимо создать материал, имитирующий подтеки краски на кирпичной стене, или землю, частично поросшую травой, будет использоваться тип материала ...
239. В программе 3Ds Max идентификатор материала обозначается как ...
240. В программе 3Ds Max с помощью кнопки ... можно изменить или выбрать тип материала
241. В программе 3Ds Max с помощью команды ... можно изменить количество подматериалов (компонентов) в Multi/Sub-Object
242. Установите последовательность действий при загрузке уже готовой библиотеки материалов в программе 3Ds Max:
243. В программе 3Ds Max на уровне подобъектов ... в Editable Poly можно назначить ID для Multi/Sub-Object
244. Установите соответствие между параметрами многослойного материала и их характеристиками:
245. Установите соответствие между дополнительными типами материалов и их характеристиками:
246. Набор различных материалов, используемых при создании проектов, — это ...
247. В программе 3Ds Max для создания эффекта рисованного двумерного изображения используется тип материала ...
248. В программе 3Ds Max библиотека материалов имеет формат ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

249. В программе 3Ds Max из двух материалов, один из которых располагается на внутренней стороне объекта, а другой – на внешней, состоит тип материала ...
250. Установите последовательность этапов создания Multi/Sub-Object в программе 3Ds Max:
251. Установите соответствие между параметрами обводки в Ink'n Paint и их характеристиками:
252. В программе 3Ds Max многослойный тип материала, в котором на базовый материал накладывается покрывающий и вставляется маска для правильного распределения материалов между собой, называется ...
253. В программе 3Ds Max при использовании карты в ... на белых областях будет виден покрывающий материал
254. В программе 3Ds Max параметр ... в Ink'n Paint отвечает за формирование блика
255. В программе 3Ds Max параметр ... в Ink'n Paint отвечает за цвет заливки
256. Установите последовательность этапов создания библиотеки материалов в программе 3Ds Max:
257. Тип моделирования, суть которого заключается в редактировании отдельных элементов сетки модели, – это ... моделирование
258. Отдельные элементы полигональной сетки в Editable Poly, такие как вершины, полигоны и ребра, называются ...
259. В программе 3Ds Max клавиша ... позволяет увидеть полигональную сетку модели в окне перспективы
260. В программе 3Ds Max за простое выдавливание выбранного полигона отвечает команда ...
261. Перенос объектов из текущей сцены называется ...
262. В программе 3Ds Max отделение выделенного подобъекта от модели в самостоятельный элемент выполняется с помощью команды ...
263. Установите соответствие между командами, упрощающими и автоматизирующими процесс выделения большого количества подобъектов, и их характеристиками в программе 3Ds Max:
264. Установите соответствие между командами, применяемыми к ребрам, и их характеристиками в программе 3Ds Max:
265. Внедрение в текущую сцену объектов из другой – это...
266. В программе 3Ds Max Editable Poly – это ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

267. В программе 3Ds Max за удаление вершины и, следовательно, прилегающих ребер отвечает команда ...
268. В программе 3Ds Max параметр ... в Soft Selection отвечает за изменение размеров области выделения
269. Установите последовательность расположения подobjектов в Editable Poly в программе 3Ds Max:
270. Установите соответствие между командами, применяемыми к вершинам, и функциями, которые они выполняют в программе 3Ds Max:
271. В программе 3Ds Max инструментом для упрощения процесса моделирования сложных objектов является основа, которая состоит из плоскостей с помещенными на них чертежами, называется ... студия
272. В программе 3Ds Max команда для разреза поверхности одного полигона называется ...
273. В программе 3Ds Max, если необходимо поместить в сцену objект формата .fbx, то будет использоваться команда ...
274. Свиток Soft ... в Editable Poly позволяет выделить подobjект таким образом, чтобы при его перемещении соседние подobjекты плавно тянулись за ним в зависимости от настроенной области
275. Установите последовательность действий при создании виртуальной студии в программе 3Ds Max:
276. Модификатор ... часто используется вместе с Editable Poly и позволяет сгладить острые формы
277. Этап в процессе создания и визуализации 3D-модели изделия, заключающийся в придании поверхности объемного objекта сходства с реальными материалами посредством использования карт, а также настройки определенных параметров и физических свойств, — это ...
278. В программе 3Ds Max вызвать настройки рендера для установки в качестве основной системы визуализации VRay можно с помощью горячей клавиши ...
279. В программе 3Ds Max горячая клавиша ... позволяет вызвать редактор материалов
280. Установите последовательность этапов создания материалов в программе 3Ds Max:
281. Растровое изображение (чаще всего бесшовное), используемое для создания реалистичного материала, — это ... карта
282. Установите последовательность этапов добавления текстурной карты в программе 3Ds Max:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

283. Установите соответствие между названиями каналов в настройках материалах и характеристиками материалов в программе 3Ds Max:
284. Установите соответствие между каналами в настройках материалах и характеристиками материалов в программе 3Ds Max:
285. В программе 3Ds Max кнопка Show Shaded Material in Viewport в редакторе материалов позволяет ...
286. В программе 3Ds Max при настройке материала керамики или плитки рекомендуется использовать значение параметра Glossiness ...
287. В программе 3Ds Max при настройке материала дерева рекомендуется использовать значение параметра Bump ...
288. В программе 3Ds Max для того, чтобы сделать стекло цветным, необходимо задать нужный оттенок в канале ...
289. Тип материала, используемый для создания светящегося материала в программе 3Ds Max, – ...
290. Установите соответствие между типами материалов и значениями параметра Glossiness в программе 3Ds Max:
291. Создание, как правило, плоских объектов, имеющих сложные по форме края, либо множество отверстий, без затрагивания геометрии – это эффект ...
292. В программе 3Ds Max для создания стекла Reflect должен быть ... цвета
293. В программе 3Ds Max в случае, если необходимо создать траву, используется ... Fur
294. В программе 3Ds Max параметр настройки ... отвечает за количество ворсинок в настройках шерсти
295. В программе 3Ds Max для создания эффекта прозрачности используется канал ...
296. В программе 3Ds Max для настройки правильного проецирования текстурных карт материала на объекте используется ...
297. Определенная операция, с помощью которой можно воздействовать на объект с целью создания новой формы, – это ...
298. Для того, чтобы модификатор сработал, объект ...
299. В программе 3Ds Max модификаторы можно найти на командной панели во вкладке ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](https://www.whatsapp.com/), [Telegram](https://t.me/sinerqy)

- 300.** Установите последовательность шагов алгоритма использования модификаторов в программе 3Ds Max:
- 301.** В случае, если необходимо создать арку, мост или простые мебельные ручки в программе 3Ds Max используется модификатор ...
- 302.** В программе 3Ds Max, чтобы получить арку или мостик, необходимо вставить в параметр Angle модификатора, позволяющего изогнуть объект, ... градусов
- 303.** Установите последовательность этапов применения модификатора Displace в программе 3Ds Max:
- 304.** Установите соответствие между цветом карты и степенью ее влияния на объект в модификаторе Displace в программе 3Ds Max:
- 305.** В случае, если необходимо создать подушку на основе Box, в программе 3Ds Max используется модификатор ...
- 306.** В программе 3Ds Max с помощью модификаторов типа ... Box можно свободно трансформировать объекты по точкам на габаритном контейнере
- 307.** В программе 3Ds Max в модификаторе Turbosmooth параметр ... влияет на степень сглаживания
- 308.** В программе 3Ds Max в модификаторе Noise параметр ... позволяет задавать случайный характер шума
- 309.** В программе 3Ds Max в модификаторе Twist параметр ... влияет на кривизну закручивания, позволяя сместить витки вверх или вниз объекта
- 310.** В программе 3Ds Max модификатор ... позволяет отсечь часть объекта
- 311.** Установите соответствие между модификаторами и командами, которые они выполняют:
- 312.** Установите соответствие между модификаторами и командами, которые они выполняют:
- 313.** Имитация какого-либо физического процесса, принцип которой используется в модификаторе Cloth, – это ...
- 314.** Установите последовательность шагов алгоритма использования в программе 3Ds Max модификатора Cloth для создания скатерти или драпировки:
- 315.** В программе 3Ds Max параметры настройки характеристик предметов в модификаторе Cloth расположены в ...
- 316.** В программе 3Ds Max модификатор, позволяющий создавать неоднородные или смятые поверхности, на русском языке называется ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

317. В программе 3Ds Max вкладка, в которой расположены геометрические объекты, источники света и камеры, называется ...
318. Базовые геометрические объекты, которые служат основой для создания более сложных предметов, – это ...
319. В программе 3Ds Max вкладка для изменений параметров объекта называется ...
320. Установите соответствие между изображениями расширенных примитивов (см. рисунок ниже) и их названиями:
321. Если необходимо создать ряд объектов, обладающих одинаковыми характеристиками, и в случае изменения параметров любого из них, должны будут меняться параметры всех остальных, в программе 3Ds Max будет использоваться тип копирования, который называется ...
322. В программе 3Ds Max с помощью клавиши ... можно скопировать объект
323. Установите соответствие между типами копирования и их характеристиками:
324. В программе 3Ds Max функция, позволяющая точно задавать позиции объектов относительно друг друга, называется ...
325. Установите последовательность привязок на панели инструментов в программе 3Ds Max:
326. В программе 3Ds Max если необходимо совместить объекты по их углам, то используется пространственная привязка по ...
327. В программе 3Ds Max если необходимо повернуть объект на определенное число градусов, то используется ...
328. Установите последовательность действий в программе 3Ds Max при применении команды «выравнивание»:
329. Установите соответствие между пунктами в программе 3Ds Max и точками, по которым совмещаются объекты при выравнивании:
330. В программе 3Ds Max команда, используемая для того, чтобы отразить объект по одной или двум осям, а также создать отраженную его копию, на русском языке имеет название ...
331. В программе 3Ds Max булевы операции можно найти во вкладке ...
332. Команды, позволяющие создать новые формы посредством объединения, исключения и пересечения уже существующих объектов, – это ... операции
333. В программе 3Ds Max команда ProBoolean применяется к ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

334. Установите последовательность действий при группировке объектов в программе 3Ds Max:
335. В программе 3Ds Max в случае, если необходимо редактировать отдельный объект внутри группы, применяется команда ...
336. В программе 3Ds Max команда группировки объектов расположена в ...
337. Процесс создания статичной визуализации включает в себя ...
338. После построения 3d-модели следует этап ...
339. Общее название приёмов представления информации в виде изображений для большей наглядности – это ...
340. Единицы измерения, в которых принято работать в программе 3Ds Max, – ...
341. При работе в программе 3Ds Max в левой части экрана по умолчанию расположен такой элемент интерфейса, как ...
342. При работе в программе 3Ds Max в правой части экрана по умолчанию расположен такой элемент интерфейса, как ...
343. В программе 3Ds Max вкладка на командной панели, в которой находятся стандартные примитивы для моделирования, называется ...
344. В программе 3Ds Max увеличить выделенное окно проекции позволяет сочетание клавиш ...
345. Установите соответствие между инструментами программы 3Ds Max и горячими клавишами для их применения:
346. Установите соответствие между осями в программе 3Ds Max и их значениями:
347. Установите последовательность вкладок на командной панели в программе 3Ds Max:
348. Установите последовательность команд на панели инструментов в программе 3Ds Max:
349. В программе 3Ds Max настроить параметры визуализации можно в главном меню во вкладке ...
350. В программе 3Ds Max чтобы выделить несколько объектов в сцене, необходимо удерживать клавишу ...
351. В программе 3Ds Max задать точное местоположение объектов в сцене по трём осям позволяет такой элемент интерфейса, как ...
352. В программе 3Ds Max иконка чайника с молнией (см. рисунок ниже) на панели инструментов означает ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

353. Установите соответствие между видами на объект в окне проекции программы 3Ds Max и горячими клавишами для их использования:

354. Модель ... стала своеобразным эталоном трехмерной графики

355. В программе 3Ds Max объект, расположенный в правом верхнем углу каждого окна проекции, который помогает перемещаться в пространстве сцены, – это ... куб

356. Процесс создания 2D-изображения по разработанной 3D-модели за счет просчета различных параметров, физических характеристик системой визуализации в программе – это ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/konsultaciya/>