



Дизайн уровней.фип_дСПО_н/с

- 1 Отличительная особенность дизайнера-визуализатора состоит в том, что он:
- 2 Какие символы нельзя использовать при создании папок и настройке иерархии?
- 3 Для чего создавать папку 00?
- 4 за что отвечает настройка General- scene Undo - Levels?
- 5 За что отвечает тулл-бар Axis Constraints?
- 6 Что такое полигон?
- 7 Какую клавишу необходимо зажать для клонирования объекта?
- 8 Каким цветом обозначается начальная точка?
- 9 Что делает функция Mirror?
- 10 Какое сочетание клавиш расширяет окно на всю рабочую зону?
- 11 За что отвечает горячая клавиша F?
- 12 Какая горячая клавиша отвечает за вращение?
- 13 Какая горячая клавиша отвечает за перемещение?
- 14 Какая горячая клавиша отвечает за изменение размера?
- 15 Какая горячая клавиша отвечает за переключение на вид сверху?
- 16 Какая горячая клавиша отвечает центровку кадра?
- 17 Какая горячая клавиша отвечает за открытие редактора материалов?
- 18 Какая горячая клавиша включает и выключает режим привязки?



- (19) Комбинация каких клавиш отвечает за скрытие всего, кроме источников света и сплайнов?
- (20) Комбинация каких клавиш поможет перейти в режим изоляции с выделенными объектами?
- (21) Вы работаете в компании, специализирующейся на продаже моделей со стоков для архитектурного моделирования. Один из клиентов запрашивает модель трехэтажного здания для своего проекта. Какой из следующих вариантов ответа наиболее соответствует вашим действиям?
- (22) Как свет в компьютерной графике представлен?
- (23) Что создает визуальное восприятие цвета, отражения и степени отражения объектов?
- (24) Что возможно создать в компьютерной графике, но не имеет аналогов в реальном мире?
- (25) Какие материалы могут полностью поглощать или полностью отражать свет в компьютерной графике?
- (26) Что помогает создавать ощущение текстуры и объема у объектов в компьютерной графике?
- (27) Для чего важны физические параметры, такие как индекс преломления, в компьютерной графике?
- (28) Что определяет физические параметры, такие как индекс преломления, в компьютерной графике?
- (29) Что позволяет экспериментировать с визуальными эффектами и создавать необычные сцены в 3D-моделировании?
- (30) Что позволяет контролировать освещение в сцене в компьютерной графике?
- (31) Какие параметры источников света определяют, как объекты будут освещены и какие тени они произведут?
- (32) Процесс преобразования трехмерного объекта в двумерное пространство для последующего нанесения текстур или рисунков это
- (33) Мера яркости светового источника, выраженная в условных единицах, которая регулируется для достижения желаемого эффекта освещения называется -
- (34) Какая единица измерения используется для определения цветовой температуры источника света?



- (35) Что определяет температура света?
- (36) Что представляет собой баланс белого в фотографии?
- (37) Что определяет экспозиция в фотографии?
- (38) Что происходит при пересвечивании в фотографии?
- (39) Что представляет собой timelapse?
- (40) Что означает термин "рендер" в компьютерной графике?
- (41) Что представляет собой имитация физики света в компьютерной графике?
- (42) Вы разрабатываете интерьер гостиной и перед вами стоит задача создать качественный рендер с учетом освещения и текстур. Какой из следующих вариантов настройки сцены наиболее эффективен?
 - (43) Какие существуют основные параметры камеры ?
 - (44) Что определяет ракурс при съемке изображения?
 - (45) Что представляет собой Backplate при работе с камерой?
 - (46) Что позволяет определить выставление кадров?
 - (47) Какая функция используется для записи анимации в сцене?
 - (48) Что определяет фокусное расстояние в сцене?
 - (49) Какое фокусное расстояние создает глубокую перспективу в сцене?
 - (50) Какие ракурсы используются для демонстрации эмоциональной выразительности?
 - (51) Какие параметры камеры изменяются при выставлении кадров?
 - (52) Для чего используется модификатор Bend при работе с Backplate?
 - (53) Какие изменения запоминаются при включенной функции AutoKey?



- (54) Какие ракурсы используются для демонстрации основных деталей сцены?
- (55) Как изменение фокусного расстояния влияет на глубину перспективы?
- (56) Какие параметры камеры меняются при выставлении кадров для создания анимации?
- (57) Для чего используется функция Select Camera при работе с анимацией?
- (58) Какие изменения запоминаются при отключенной функции AutoKey?
- (59) Как называется эффект размытия заднего плана за предметом в фокусе, создавая красивые замысловатые круглые точки света?
- (60) Сопоставьте аббревиатуры и элементы с их раскрытыми значениями
- (61) В чем разница между рефлектами и рефрактами?
- (62) Вам поручено создать рендер дизайна уровня, который включает в себя сложный набор материалов и текстур. Какой из следующих вариантов подготовки к рендеру является наиболее правильным?
- (63) Как правильно создать стены комнаты?
- (64) Каким модификатором можно менять размеры объектов?
- (65) Как добавить текстуры на материал?
- (66) Какой материал используется для фона за окном?
- (67) Где создавать и редактировать материалы?
- (68) Как создать новый источник света?
- (69) Как изменить положение и направление источников света?
- (70) Как создать эффекты отражений в материалах?
- (71) Как параметр отвечает за угол обзора камеры в настройках камеры?
- (72) Какой модификатор делать фаски?



- (73) Как сделать чтобы на объекте было несколько материалов?
- (74) Какая клавиша отвечает за функцию вращения в 3D Max?
- (75) Какая клавиша отвечает за функцию перемещения в 3D Max?
- (76) Какая клавиша отвечает за функцию масштабирования в 3D Max?
- (77) В какой вкладке окна «Render Setup» настраивается размер изображений и путь сохранения рендеров?
- (78) Как правильно импортировать модели в сцену?
- (79) Какого источника освещения НЕТ в Corona Render?
- (80) Как настраивать цвет и интенсивность источника света?
- (81) В каком формате лучше всего сохранять рендер?
- (82) С помощью какого модификатора создаются профили, плинтуса и карнизы?
- (83) Какой карты не существует?
- (84) С помощью какой карты мы добавляем изображение с компьютера в шейдер.
- (85) Какая карта используется при создании металлического материала?
- (86) Какая карта используется для создания фейкового объема материала.
- (87) Какая карта используется как замена традиционному «маппингу» или созданию разверток.
- (88) Какая из этих карт НЕ процедурная.
- (89) Какая карта позволяет нам загрузить в неё несколько текстур одновременно.
- (90) Какой картой можно сделать градиент из более чем 3х цветов?
- (91) Какая карта позволяет нам менять настройки текстуры, такие как яркость, контрастность и т.п.



- (92) Какая карта задает только цвет.
- (93) Какая функция используется для записи анимации в сцене?
- (94) Что определяет фокусное расстояние в сцене?
- (95) Какое фокусное расстояние создает глубокую перспективу в сцене?
- (96) Какие ракурсы используются для демонстрации эмоциональной выразительности?
- (97) Какие параметры камеры изменяются при выставлении кадров?
- (98) Для чего используется модификатор Bend при работе с Backplate?
- (99) Какие изменения запоминаются при включенной функции AutoKey?
- (100) Какие ракурсы используются для демонстрации основных деталей сцены?
- (101) Как изменение фокусного расстояния влияет на глубину перспективы?
- (102) Какие параметры камеры меняются при выставлении кадров для создания анимации?
- (103) Как свет в компьютерной графике представлен?
- (104) Что создает визуальное восприятие цвета, отражения и степени отражения объектов?
- (105) Что возможно создать в компьютерной графике, но не имеет аналогов в реальном мире?
- (106) Какие материалы могут полностью поглощать или полностью отражать свет в компьютерной графике?
- (107) Что помогает создавать ощущение текстуры и объема у объектов в компьютерной графике?
- (108) Для чего важны физические параметры, такие как индекс преломления, в компьютерной графике?
- (109) Что определяет физические параметры, такие как индекс преломления, в компьютерной графике?
- (110) Что позволяет экспериментировать с визуальными эффектами и создавать необычные сцены в 3D-моделировании?



- (111) Что позволяет контролировать освещение в сцене в компьютерной графике?
- (112) Какие параметры источников света определяют, как объекты будут освещены и какие тени они произведут?
- (113) Что такое полигон?
- (114) Какую клавишу необходимо зажать для клонирования объекта?
- (115) Каким цветом обозначается начальная точка?
- (116) Что делает функция Mirror?
- (117) Какое сочетание клавиш расширяет окно на всю рабочую зону?
- (118) За что отвечает горячая клавиша F?
- (119) Какая горячая клавиша отвечает за вращение?
- (120) Какая горячая клавиша отвечает за перемещение?
- (121) Какая горячая клавиша отвечает за изменение размера?
- (122) Какая горячая клавиша отвечает за переключение на вид сверху?
- (123) Ваша игровая студия получила срочный заказ на создание дизайн-проекта уровня с полным наполнением для гостиной. Клиент хочет сложную модульную систему для хранения книг и декора с которой сможет взаимодействовать игрок. Какой из следующих вариантов ответа является самым эффективным в данной ситуации?
—
- (124) Вам поручено разработать текстуры и шейдеры для мебельных объектов в интерьере кухни. Какой из следующих вариантов настройки текстур и шейдеров наиболее корректен?
—
- (125) Вы разрабатываете интерьер спальни и столкнулись с необходимостью тонкой доработки материалов, постобработки и подготовки к рендеру. Какой из следующих вариантов решения является наиболее правильным?
—