



## 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 тул-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 за 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 скрывание 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 рефlekтами 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?

