



## Итоговая аттестация Моделирование игрового оружия.sa\_МИО

- 1 Что такое Splash screen?
- 2 Что такое Shortcut?
- 3 Что такое Референс?
- 4 Что такое Pipeline?
- 5 Что такое PureRef?
- 6 Что такое Стилизация?
- 7 Для чего служат Полигруппы?
- 8 Что такое Texel Density?
- 9 Что такое Рендеринг?
- 10 Что такое PINTEREST?
- 11 Что такое Концепт-арт?
- 12 Что такое Реализм?
- 13 Что такое Пресеты?
- 14 Для чего используют Unreal Engine 4?
- 15 Что позволяет делать режим Текстурированные в программе Blender?
- 16 Что такое скульптинг?
- 17 Что такое ZBrush?
- 18 Что такое UV?





- 19) Что такое Substance Painter?
- 20) Что такое Marmoset Toolbag?
- 21) Что такое LowPoly?
- 22) Что такое HighPoly?
- 23) Сколько углов должен иметь полигон для использования в игровых движках?
- 24) Какой модификатор используется для отзеркаливания объекта в Blender?
- 25) Что такое SubTools?
- 26) Какое дополнение не входит в официальный релиз Blender?
- 27) Что такое запекание текстуры?
- 28) Кто такой 3D-Моделлер?
- 29) Как включить симметрию в ZBrush?
- 30) Какого примитива в блендер не существует?
- 31) Что означает термин "топология" в 3D моделировании?
- 32) Что делает команда "Extrude" в Blender?
- 33) Как включить сетку (grid) в 3D виде в Blender?
- 34) Какая опция позволяет в Blender отменить последнее действие?
- 35) Что такое референс в контексте 3D моделирования?
- 36) Что включает в себя оптимизация сетки в 3D моделировании?
- 37) Что такое ZBrush?
- 38) Что такое Marmoset Toolbag?





- 39 Как установить дополнительные кисти в ZBrush?
- 40 Какие функции выполняются с помощью масок в ZBrush?
- 41 Какие типы текстурных слоев можно добавить в Substance Painter?

