



Технология разработки компьютерных игр.ти_ФРК

- 1 Какой жанр представляет собой игры, в которых игрок сражается с противниками на ограниченной онлайн-арене?
- 2 Какой поджанр ролевых игр включает массовое взаимодействие игроков в одном виртуальном мире?
- 3 Какой жанр включает игры с упором на прыжки и преодоление препятствий?
- 4 Какая игра является примером жанра point-and-click?
- 5 Что отличает казуальные игры от других жанров?
- 6 Какой тип графики представлен в игре Hollow Knight?
- 7 Какая игра относится к жанру интерактивного кино?
- 8 Что относится к платформам для мобильных игр?
- 9 Какая из приведенных игр использует фотореалистичную графику?
- 10 Какая модель распространения предполагает бесплатную игру с монетизацией через внутриигровые покупки?
- 11 Процесс разработки компьютерных игр начинается с ...
- 12 Неверно, что преимуществом Unity является ...
- 13 Как называется система визуального программирования в Unreal Engine?
- 14 Как называется система визуального программирования в Unity?
- 15 Компонент Animator в Unity ...
- 16 Что такое префаб в Unity?
- 17 Компонент Rigidbody в Unity ...





- 18 Какой компонент управляет анимациями в Unity?
- 19 Какой инструмент используется для создания анимации скелетов в Unreal Engine?
- 20 Технология MetaHumans в Unreal Engine позволяет создавать ...
- 21 Что входит в структурные элементы геймдизайна?
- 22 Какой пример отлично иллюстрирует обучение через механику?
- 23 ... является ключевым элементом хорошего геймдизайна по мнению Марка Черни
- 24 Какой язык программирования используется в Unity?
- 25 Какой язык программирования используется в Unreal Engine?
- 26 Какой инструмент часто используется для создания 2D-графики?
- 27 Карта нормалей (Normal Map) ...
- 28 Какой инструмент используют для создания процедурных текстур?
- 29 Что такое риггинг?
- 30 Что такое адаптивное аудио?
- 31 Какая технология позволяет точно позиционировать звук в пространстве?
- 32 ... – это подход к адаптивной музыке, когда базовая мелодия играет всегда, а дополнительные слои включаются или выключаются в зависимости от игровой ситуации
- 33 В какой игре звук является единственным способом взаимодействия?
- 34 Что означает термин «чекпоинт»?
- 35 Что такое «грейбоксинг» в разработке уровней?
- 36 Для чего используется шум Перлина в генерации уровней?





- 37) Что такое визуальные маркеры в дизайне уровней?
- 38) L-система в процедурной генерации ...
- 39) Что такое нелинейность в уровне?
- 40) Что делает Light Probe в Unity?
- 41) Что такое Baked Lighting?
- 42) Что такое Nanite?
- 43) Что такое Ambient Occlusion?
- 44) Компонент Reflection Probe ...
- 45) Что такое lightmap?
- 46) Неверно, что в отличие от традиционной растеризации, технология трассировки лучей обеспечивает ...
- 47) Неверно, что ... является ключевым принципом командной разработки игр
- 48) Системы контроля версий применяют для ...
- 49) Что позволяет избежать конфликтов в Git?
- 50) Что такое Pull Request?
- 51) Таск-менеджеры нужны для ...
- 52) Что означает термин «спринт» в Scrum?
- 53) Документацию проекта можно хранить в ...
- 54) Что такое код-ревью?
- 55) Что помогает ускорить загрузку объектов на дальнем расстоянии?
- 56) Что такое DLSS?





- 57) Что позволяет скрыть объекты, не попадающие в поле зрения?
- 58) Какой инструмент в Unity помогает отслеживать производительность?
- 59) Какой подход позволяет избежать лишних вызовов Update в Unity?
- 60) Что позволяет использовать все ядра процессора?
- 61) World Composition в Unreal Engine ...
- 62) Функциональное тестирование проверяет ...
- 63) Что такое регрессионное тестирование?
- 64) Что такое нагрузочное тестирование?
- 65) Какой тип тестирования позволяет проверить производительность на разных устройствах?
- 66) Какой инструмент в Unity используется для юнит-тестов?
- 67) Тестировать игру на разных ПК необходимо ...
- 68) Что такое Play Mode Tests в Unity?
- 69) Что означает QA?
- 70) Что такое Frame Debugger в Unity?

