

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:00:19
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e38

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ
СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ
ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.В.ДЭ.11.02 ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Игровые технологии» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

Компетенция: УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения.

Семестр 7

Вопрос 1. Какой игровой движок чаще всего выбирают новички для быстрого старта 2D-проекта?

- а) RPG Maker
- б) Unreal Engine

- в) Unity
- г) CryEngine

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. Какой игровой движок специально разработан для создания ролевых игр (RPG)?

- а) GameMaker Studio
- б) RPG Maker**
- в) Godot
- г) Unreal Engine

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Что отличает игровой движок Godot от других аналогичных решений?

- а) Высокое качество графики
- б) Открытость исходного кода и доступность бесплатной лицензии**
- в) Продвинутое средство работы с физикой
- г) Совместимость с крупными проектами

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Почему Unity считается одним из лучших универсальных игровых движков?

- а) Наличие бесплатных версий
- б) Поддержка множества платформ и обширная база дополнений**
- в) Работа исключительно с играми типа RPG
- г) Максимальная простота освоения

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какой игровой движок рекомендован для тех, кто хочет быстро разработать проект в стиле ретро?

- а) Unreal Engine
- б) Construct 3**
- в) RPG Maker
- г) Unity

Правильный ответ: б)

Вопрос 6. Основная сильная сторона Unreal Engine заключается в:

- а) Легкости освоения
- б) Качественном графике и мощных средствах моделирования окружающей среды**
- в) Возможности экспорта проекта на мобильные устройства
- г) Средствах для автоматической генерации уровней

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Какой игровой движок позволит быстрее всего сделать простую браузерную 2D-игру?

- а) Construct 3**
- б) RPG Maker
- в) Unity
- г) Godot

Правильный ответ: а)

Вопрос 8. Какой движок предпочтителен для амбициозных разработчиков, стремящихся создать масштабный проект с качественной графикой?

- а) RPG Maker

- б) Unreal Engine
- в) GameMaker Studio
- г) Construct 3

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Какой игровой движок подойдёт лучше всего для проектирования небольшого мобильного приложения с простыми правилами?

- а) Construct 3
- б) Unreal Engine
- в) RPG Maker
- г) Unity

Правильный ответ: а)

Вопрос 10. Основное достоинство Unity перед конкурентами состоит в:

- а) Полностью бесплатном доступе ко всем возможностям
- б) Широкой поддержке всех возможных платформ и удобной экосистеме дополнений
- в) Ориентированности исключительно на мобильные приложения
- г) Незначительных требованиях к ресурсам компьютера

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 11. В чём главная задача RPG Maker?

- а) Создавать экшен-шутеры
- б) Быстро разрабатывать ролевые игры (RPG)
- в) Проектировать мобильные стратегии
- г) Разрабатывать симуляторы

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Основные строительные блоки игрового пространства в RPG Maker называются:

- а) тайлами (tiles)
- б) полигонами (polygons)
- в) префабами (prefabs)
- г) скриптами (scripts)

Правильный ответ: а)

Вопрос 13. Какие компоненты отвечают за взаимодействие игрока с окружающим миром в RPG Maker?

- а) Фон и звуки
- б) Триггеры и события
- в) Дизайн интерфейса
- г) Структура меню

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Что понимается под термином «eventing» в RPG Maker?

- а) Сценарий повествования
- б) Реализация условий и реакции персонажей
- в) Управление анимацией
- г) Оптимизация производительности

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Какой инструмент отвечает за расстановку героев и объектов на карте в RPG Maker?

- а) Редактор карты (Map Editor)
- б) Менеджер персонажей (Character Manager)
- в) Редактор событий (Event Editor)
- г) Редактор объекта (Object Editor)

Правильный ответ: а)

Вопрос 16. Как добавить нового персонажа в свою игру в RPG Maker?

- а) Импорт готовой модели из стороннего ПО
- б) Добавление через ресурс-менеджер и систему базы данных персонажей
- в) Копирование существующего персонажа
- г) Создание вручную каждого элемента персонажа

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Как создать уникального противника в RPG Maker?

- а) Самостоятельно рисовать каждый кадр анимации
- б) Использовать готовые шаблонные классы монстров
- в) Скачивать специальные плагины
- г) Писать собственный сценарий боя

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Термином «gameplay mechanics» в RPG Maker называют:

- а) Механику сражений, опыт и развитие персонажей
- б) Качество прорисовки фона
- в) Интерфейс меню
- г) Процесс загрузки сохранённых файлов

Правильный ответ: а)

Вопрос 19. Какие виды перехода между экранами возможны в RPG Maker?

- а) Линейный, кольцевой, спиралевидный
- б) Стандартный, плавный, эффект растворения
- в) Четырёхугольный, восьмиугольный, многоугольный
- г) Прямоугольный, круглый, треугольный

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Главное преимущество RPG Maker при разработке небольших самостоятельных RPG?

- а) Большое количество готовых материалов и удобный инструментарий
- б) Масштабируемость до крупнобюджетных проектов
- в) Очень сложный процесс настройки персонажа
- г) Отсутствие потребности в написании скриптов

Правильный ответ: а)

УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.

Семестр 7

Вопрос 1. Какая кнопка используется для добавления новых объектов (спрайтов) на карту в RPG Maker?

- а) **Create Event**
- б) Import Sprite
- в) Add Character
- г) New Object

Правильный ответ: а)

Вопрос 2. В RPG Maker какой тип тайлов используется для отображения препятствий, которые персонаж не сможет пройти?

- а) Grass tiles
- б) **Collision tiles**
- в) Water tiles
- г) Decoration tiles

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Какую команду в RPG Maker используют для запуска заранее записанной анимации персонажа?

- а) Change Animation
- б) **Play Animation**
- в) Create Animation
- г) Use Animation Script

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. В RPG Maker как называется команда, которая активирует определённое событие при столкновении персонажа с объектом?

- а) Trigger Action
- б) **Touch Event**
- в) Activate Scene
- г) On Collide Command

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. В RPG Maker каким образом создаётся новый уровень игры?

- а) Automatically by scripting
- б) **Using the Map Editor tool**
- в) Generating random maps
- г) Copy-pasting from another game project

Правильный ответ: б)

Вопрос 6. В RPG Maker где хранятся созданные вами персонажи и их атрибуты?

- а) In separate files
- б) **In the Database section of the editor**
- в) In global variables
- г) In cloud storage

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Какой файл в RPG Maker содержит основную структуру и детали игрового уровня?

- а) **Level.map**
- б) Level.txt
- в) Level.json
- г) Level.dat

Правильный ответ: а)

Вопрос 8. В RPG Maker, какую команду используют для изменения внешнего вида персонажа (смена костюма или оружия)?

- а) Switch Costume
- б) **Change Appearance**
- в) Update Visuals
- г) Modify Avatar

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. В RPG Maker какие свойства определяют поведение НПС (персонажей поддержки)?

- а) Pathfinding and dialogue scripts
- б) **Behavior patterns and triggers**
- в) Random movement algorithms
- г) Artificial intelligence settings

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. В RPG Maker какое средство помогает быстро протестировать созданный уровень игры?

- а) Save as Test Version
- б) **Test Play mode**
- в) Debug Console
- г) Quick Preview feature

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 11. В каком игровом движке доступна удобная интеграция с Python для расширения функциональности?

- а) RPG Maker
- б) **Godot Engine**
- в) GameMaker Studio
- г) Unity

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. В каком движке предусмотрена простая реализация Drag & Drop механик для упрощённого создания игр без знания программирования?

- а) Unreal Engine
- б) **GameMaker Studio**
- в) Godot Engine
- г) RPG Maker

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. В каком игровом движке реализована открытая архитектура, поддерживающая разработку игр любого масштаба?

- а) **Godot Engine**
- б) GameMaker Studio
- в) RPG Maker
- г) Construct 3

Правильный ответ: а)

Вопрос 14. Какой движок специализируется на работе с визуализацией пиксельной графики и отлично подходит для старых классических стилей?

- а) Unity
- б) **GameMaker Studio**
- в) Godot Engine
- г) Unreal Engine

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. В каком движке возможно создание динамических объектов и физики без необходимости глубокого изучения программирования?

- а) RPG Maker
- б) **Godot Engine**
- в) GameMaker Studio
- г) Unreal Engine

Правильный ответ: б)

Вопрос 16. В каком игровом движке легче всего начать работу новичкам благодаря интуитивному интерфейсу и широкому сообществу поддержки?

- а) **GameMaker Studio**
- б) Godot Engine
- в) Unity
- г) Unreal Engine

Правильный ответ: а)

Вопрос 17. Какой движок выделяется своим мощным редактором и возможностью детальной проработки 3D-миров?

- а) GameMaker Studio
- б) **Unity**
- в) Godot Engine
- г) RPG Maker

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. В каком движке работа с графическим дизайном осуществляется посредством визуального конструктора без необходимости знания JavaScript или C#?

- а) **GameMaker Studio**
- б) Unity
- в) Godot Engine
- г) RPG Maker

Правильный ответ: а)

Вопрос 19. Какой движок славится поддержкой мультиплатформенности и возможностью публикации игр практически на любых устройствах?

- а) RPG Maker

б) Unity

в) Godot Engine

г) GameMaker Studio

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. В каком движке имеется встроенная среда программирования на GML (GameMaker Language), облегчающая создание собственной логики игры?

а) GameMaker Studio

б) Godot Engine

в) Unity

г) RPG Maker

Правильный ответ: а)

УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией.

Семестр 7

Вопрос 1. Что является основным элементом конструктивного подхода в среде Construct 3?

а) Написание подробного сценария игры

б) Использование визуального конструктора для создания игры

в) Глубокий уровень оптимизации кода

г) Применение машинного обучения для улучшения ИИ противников

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. В Construct 3 что используется для автоматизации движений и взаимодействий объектов на экране?

а) Events (События)

б) Scenes (Сцены)

в) Animations (Анимации)

г) Levels (Уровни)

Правильный ответ: а)

Вопрос 3. Что означает фраза "Drag-and-Drop" применительно к Construct 3?

а) Удаление ненужных компонентов

б) Перетаскивание элементов для создания игровых объектов

в) Запись звука прямо в движке

г) Автообновление библиотек

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Какой раздел в Construct 3 используется для создания первых прототипов игры?

а) Render Section

б) Layouts (Макеты)

в) Code Wizard

г) Design Viewer

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какой компонент в Construct 3 позволяет задать условия появления персонажей на уровнях?

а) Spawn Condition

б) Triggers (Триггеры)

в) Proximity Settings

г) Logic Gates

Правильный ответ: б)

Вопрос 6. Какой механизм в Construct 3 облегчает тестирование отдельных функций игры?

а) Full Testing Mode

б) Previews (Предпросмотр)

в) Stress Testing Tool

г) Performance Analyzer

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. В Construct 3 каким способом создается первая игра-прототип?

а) Составляется подробный план дизайна игры

б) Используется визуальный конструктор и логика перетаскивания

в) Применяется ручной ввод кода

г) Запускается генератор случайных уровней

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Что позволяет движок Construct 3 упростить для дизайнера без глубоких технических навыков?

а) Создание объемных текстур

б) Разработку базовых игровых концепций и прототипов

в) Написание полного игрового кода

г) Форматирование документации проекта

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Какая технология обеспечивает публикацию игр, сделанных в Construct 3, сразу на разные платформы?

а) Cross-platform Compiler

б) HTML5-based Export System

в) Universal Build System

г) Adaptive Platform Selector

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Что характеризует скорость начала работы в Construct 3?

а) Длительный этап планирования

б) Быстрый старт благодаря понятному интерфейсу и удобным инструментам

в) Обязательное изучение API

г) Требуется глубокое знание программирования

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 11. Какой основной аспект выделяет Unreal Engine среди других движков?

а) Простота и быстрота прототипирования

б) Высочайшая графика и физические эффекты

в) Удобство разработки мобильных приложений

г) Специализированная работа с веб-интерфейсом

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Что значит Blueprints в Unreal Engine?

- а) Вид справки для дизайнеров
- б) Система визуального программирования**
- в) Набор стандартных шрифтов
- г) Список загружаемых ресурсов

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. Какой инструмент в Unreal Engine используется для автоматического перемещения персонажа по уровню?

- а) Mesh Mover
- б) Navigation Mesh (Навигационная сетка)**
- в) AutoPathfinder
- г) Route Designer

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Что определяет Lightmass в Unreal Engine?

- а) Количество используемых световых лучей
- б) Технология расчета глобального освещения**
- в) Скорость обработки изображений
- г) Вес создаваемого персонажа

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Какой аспект важен при создании уровня в Unreal Engine?

- а) Регистрация каждой текстуры отдельно
- б) Эффективное использование материалов и геометрии для повышения производительности**
- в) Создание максимального числа объектов
- г) Использование единственного источника света

Правильный ответ: б)

Вопрос 16. Какой инструмент Unreal Engine необходим для создания и контроля физических свойств объектов?

- а) Material Editor
- б) Physics Asset Editor**
- в) Texture Painter
- г) Blueprint Interface

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Что представляет собой Content Browser в Unreal Engine?

- а) Панель выбора разрешения экрана
- б) Проводник для просмотра и организации активов проекта**
- в) Панель для настройки серверов
- г) Средство предпросмотра текстур

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Что важно учитывать при настройке анимации персонажа в Unreal Engine?

- а) Цветовую палитру персонажа
- б) Плавность движений и синхронизацию с моделью**
- в) Тип используемого материала
- г) Язык описания анимации

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Каким инструментом обеспечивается связь игровых объектов друг с другом в Unreal Engine?

- а) Shader Linker
- б) Actors (Объекты) и Components (Компоненты)**
- в) Text Connector
- г) Model Organizer

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Какой показатель влияет на эффективность работы движка Unreal Engine при сложной сцене?

- а) Размер файлов текстур
- б) Плотность геометрической сетки и сложность шейдеров**
- в) Количестве кадров в секунду
- г) Версия операционной системы

Правильный ответ: б)

Компетенция: ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-3.1 Анализирует информацию, находить и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.

Семестр 7

Вопрос 1. Как в Construct 3 реализуются интерактивные объекты, реагирующие на нажатия пользователя?

- а) Через кодирование событий вручную на Python.
- б) Самостоятельно настраивая слои наложения объектов.
- в) Средствами встроенного редактора событий и поведения объектов.**
- г) Импортируя готовые библиотеки анимации.

Правильный ответ: в)

Вопрос 2. Какой инструмент наиболее важен для организации анимации объекта в Construct 3?

- а) Layout Editor.
- б) Animations Editor.**
- в) Events Sheet.
- г) Behaviors Panel.

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Что понимается под управлением событиями в Construct 3?

- а) Организация работы базы данных проекта.
- б) Настройка последовательности действий, выполняющихся при наступлении определённых условий.**
- в) Оптимизация файлового хранилища.
- г) Интеграция сторонних API-сервисов.

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Какие средства позволяют легко тестировать взаимодействие кнопок и объектов в Construct 3?

- а) Вычисления и алгоритмы обработки данных.
- б) Импорт готового SDK-интерфейса.
- в) Работа с системами аналитики Google Analytics.
- г) **Предварительный просмотр проекта в браузере или мобильном устройстве.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 5. Где задаются координаты, определяющие местоположение объекта на экране в Construct 3?

- а) В библиотеке материалов.
- б) В файлах конфигурации проекта.
- в) **В панели свойств объекта**
- г) Через специализированный модуль анализа статистики.

Правильный ответ: в)

Вопрос 6. За что отвечают команды Set Position X/Y/Z в Construct 3?

- а) Устанавливают цвет фона объекта.
- б) **Определяют положение объекта по осям координат.**
- в) Регулируют прозрачность объекта.
- г) Управляют размером окна браузера.

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. При помощи какого инструмента удобнее всего менять размер объектов в Construct 3?

- а) **Свойства Width и Height в панели свойств объекта.**
- б) Code Debugger.
- в) Media Manager.
- г) Event Browser.

Правильный ответ: а)

Вопрос 8. Для чего служит панель Properties в Construct 3?

- а) Для изменения внешнего вида всей среды разработки.
- б) **Для редактирования характеристик конкретного выбранного объекта.**
- в) Для просмотра текущих значений глобальных переменных.
- г) Для мониторинга серверных запросов.

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Каким образом осуществляется настройка перехода между страницами (layout'ами) в Construct 3?

- а) Используя языки программирования PHP или Ruby.
- б) Посредством экспорта проекта в облачное хранилище.
- в) **С помощью специальных событий Go to layout.**
- г) Ручной коррекцией JSON-данных.

Правильный ответ: в)

Вопрос 10. Что позволяет изменить пункт Play Sound в списке событий Construct 3?

- а) **Воспроизводит указанный звуковой файл.**
- б) Перемещает камеру по уровню.
- в) Очищает память от неиспользуемых объектов.
- г) Активирует службу геолокации.

Правильный ответ: а)

Семестр 8

Вопрос 11. Какие преимущества имеет движок Unity при работе с проектами, ориентированными на мобильные устройства?

- а) Гибкость адаптации к различным платформам благодаря кросс-платформенности**
- б) Высокую скорость компиляции проекта.
- в) Бесплатный доступ ко всем возможностям.
- г) Отсутствие необходимости изучения новых технологий.

Правильный ответ: а)

Вопрос 12. Какой компонент в Unity управляет движением и перемещением объекта?

- а) Light.
- б) Camera.
- в) Rigidbody.**
- г) ScriptableObject.

Правильный ответ: в)

Вопрос 13. Назначение префаба (Prefab) в Unity:

- а) Хранение исходников проекта.
- б) Имитация физических законов природы.
- в) Визуализация трёхмерных пространств.
- г) Повторное использование предварительно настроенных объектов и компонентов.**

Правильный ответ: г)

Вопрос 14. Какой вид контроллера применим для движения персонажа в Unity?

- а) Character Controller.**
- б) Shader Controller.
- в) AI Behavior Tree.
- г) InputManager.

Правильный ответ: а)

Вопрос 15. Основная функция панели Hierarchy в Unity:

- а) Просмотр итогового результата проекта.
- б) Организация и иерархическое представление объектов сцены.**
- в) Управление базой данных проекта.
- г) Управление ресурсами сборки.

Правильный ответ: б)

Вопрос 16. Какая техника используется для оптимизации графики в больших открытых пространствах Unity?

- а) Prefab дублирование.
- б) LOD (Level of Detail).**
- в) Raycasting.
- г) Inheritance.

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Где хранятся модели и текстуры в Unity?

- а) Панель Console.

б) Блок Imported Models.

в) Папка Assets.

г) Database Storage.

Правильный ответ: в)

Вопрос 18. Основной механизм управления поведением объектов в Unity:

а) Внешняя библиотека.

б) Скрипты, написанные на C# или JavaScript.

в) Триггерные события в шейдерах.

г) Baked lightmaps.

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Что значит термин "Scene" в Unity?

а) Пространство, содержащее игровые объекты и сценарии.

б) Хранилище игровых ресурсов.

в) Набор скриптов для взаимодействия с игроком.

г) Префаб для быстрого развертывания окружения.

Правильный ответ: а)

Вопрос 20. Какие файлы содержат логику работы отдельных частей игры в Unity?

а) Texture files.

б) Scripts (скрипты).

в) Material settings.

г) Rendering settings.

Правильный ответ: б)

ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Семестр 7

Вопрос 1. Что в первую очередь создает разработчик при старте работы в Construct 3?

а) Подробный алгоритм игры

б) Новый макет уровня (Layout)

в) Готовый сайт-документацию

г) Контрольные списки требований

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. В Construct 3 что такое «Layer»?

а) Чертеж будущего уровня

б) Логически организованный слой для объектов

в) Файл сохранения

г) Последовательность выполнения команд

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Что обозначает термин «Collision Mask» в Construct 3?

а) Картинка, определяющая внешний вид персонажа

б) Маска столкновения, определяющая границы физического контакта

в) Название игрового режима

г) Инструмент анализа производительности

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Какая операция в Construct 3 необходима для создания анимационного эффекта передвижения персонажа?

а) Move to animation point

б) Setting up an animation sequence for sprite objects

в) Editing collision masks

г) Building complex level structures

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какой инструмент в Construct 3 используется для простого создания повторяющихся объектов?

а) Paintbrush

б) Clone Tool

в) Brushstroke Creator

г) Duplicate Pattern Generator

Правильный ответ: б)

Вопрос 6. Как называется режим, позволяющий проверить работоспособность текущего уровня игры в Construct 3?

а) Game testing simulation

б) Preview Mode

в) Alpha test

г) Beta preview

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. В Construct 3 каковы главные преимущества работы с готовыми спрайтами?

а) Повышение сложности игрового процесса

б) Экономия времени и усилий на этапе начальной разработки

в) Увеличение размера конечного продукта

г) Ограниченность креативных возможностей

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Какой инструмент в Construct 3 отвечает за управление последовательностью событий в игре?

а) Menu Builder

б) Events Sheet

в) Graphic Layer Manager

г) Data Structure Editor

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. В Construct 3 какая опция отвечает за распределение текста на экранных объектах?

а) Font style manager

б) Textbox properties

в) Canvas aligner

г) Layout designer

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 10. Какой этап в Construct 3 предшествует созданию полноценного уровня?

- а) Планирование финального релиза
- б) Предварительное проектирование структуры и деталей будущей сцены**
- в) Определение бюджета проекта
- г) Организация команды разработчиков

Правильный ответ: б)

Вопрос 11. В Unreal Engine на каком этапе начинается создание собственного персонажа?

- а) Получение согласия клиента
- б) Разработка референсов и концепции персонажа**
- в) Начало процедурной генерации уровней
- г) Расчёт бюджетов производства

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Что в первую очередь учитывается при подборе референсов для художественного стиля игры в Unreal Engine?

- а) Опыт предыдущей разработки студии
- б) Предпочтения целевой аудитории и пожелания заказчика**
- в) Доступность оборудования для рендеринга
- г) Желаемый срок завершения проекта

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. В Unreal Engine какой инструмент отвечает за организацию общей структуры игры?

- а) Project Navigator
- б) World Outliner**
- в) Graphical User Interface Builder
- г) File Explorer

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Что подразумевается под этапом деления персонажа на спрайты в Unreal Engine?

- а) Создание списка игровых персонажей
- б) Нарезка крупного арт-ресурса на отдельные части (тайлы)**
- в) Кодирование AI персонажей
- г) Детализация характеристик персонажа

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. В Unreal Engine какова роль инструмента «Blueprints»?

- а) Генерация физической оболочки персонажа
- б) Создание визуальной логики и взаимодействия игровых объектов**
- в) Создание сетевой архитектуры
- г) Отрисовка фоновых пейзажей

Правильный ответ: б)

Вопрос 16. Что является важным фактором при выборе цветового решения для окружения в Unreal Engine?

- а) Локализованные предпочтения рынка
- б) Соответствие общему стилю и атмосфере игры**

- в) Стоимость необходимых цветов краски
- г) Продолжительность рабочего дня художника

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. В Unreal Engine какая структура важна для грамотного распределения нагрузки при сборке уровня?

- а) Геометрическая точность каждого объекта
- б) Логичное деление уровня на секции и группы объектов**
- в) Количество активных игроков одновременно
- г) Установка специального сервера для хранения уровней

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. В процессе сборки уровня в Unreal Engine почему важны качественные референсы?

- а) Они ускоряют процесс разработки без дополнительного анализа
- б) Помогают достичь желаемого стилистического и эмоционального восприятия игры**
- в) Это требование нормативных документов
- г) Референсы автоматически генерируют контент

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Что такое анимируемый объект в Unreal Engine?

- а) Любой статичный объект
- б) Модель, оснащённая скелетной системой и набором анимаций**
- в) Музыкальный трек, сопровождающий сцену
- г) Параметр динамики сцены

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Какой этап необходим перед сборкой уровня в Unreal Engine?

- а) Оценка маркетинговой привлекательности игры
- б) Оформление художественной концепции и создание предварительной структуры уровня**
- в) Проверка работоспособности аналогичного проекта
- г) Проведение тендера среди художников

Правильный ответ: б)

ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета.

Семестр 7

Вопрос 1. Как называется область на рабочем пространстве Construct 3, предназначенная для рисования уровней с помощью набора тайлов?

- а) Редактор спрайтов
- б) Tilemap редактор**
- в) Timeline
- г) Layer management panel

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Какой инструмент в Construct 3 позволяет добавлять различные слои, такие как препятствия, декорации и невидимые барьеры?

- a) Collision map generator
- б) Layers control**
- в) Grid setup wizard
- г) Tiled layers inspector

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Что обозначает термин «Collision mask» в Construct 3?

- a) Имя персонажа
- б) Маска столкновения, определяющая форму и размеры коллизии объекта**
- в) Тип вооружения персонажа
- г) Атрибуты здоровья героя

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Какой элемент интерфейса в Construct 3 отвечает за последовательность действий и логику поведения объектов?

- a) UI layout builder
- б) Events sheet**
- в) Character creator
- г) Motion controller

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какая функция в Construct 3 позволяет управлять скоростью и направлением движения персонажа?

- a) Animation player
- б) Movement behavior**
- в) Collider configuration
- г) Gravity simulator

Правильный ответ: б)

Вопрос 6. Что такое «Instance variable» в Construct 3

- a) Константа глобальной величины
- б) Индивидуальная переменная экземпляра объекта**
- в) Значение цветовой гаммы
- г) Координаты позиции объекта

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Какой инструмент в Construct 3 применяется для управления звуковым сопровождением в проекте?

- a) Audio track mixer
- б) Sound event system**
- в) Music composer
- г) Volume regulator

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Какое свойство в Construct 3 регулирует прозрачность объекта?

- a) Scale factor
- б) Opacity setting**
- в) Brightness adjustment
- г) Color palette selector

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Что подразумевает термин «Sprite object» в Construct 3?

- а) Анимированный ландшафт
- б) Графический объект, представляющий изображение персонажа или предмета**
- в) Физический контроллер
- г) Световой источник

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Какой инструмент в Construct 3 управляет анимацией персонажей и объектов?

- а) Background animator
- б) Animation frames editor**
- в) Environment painter
- г) Special effects engine

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 11. Что в Unity обозначает термин «Prefab»?

- а) Специальный инструмент для рисования окружения
- б) Повторяемый объект, служащий шаблоном для других экземпляров**
- в) Программа для монтажа видеофайлов
- г) Внутренний язык программирования

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Какой инструмент в Unity используется для точного позиционирования объектов в трехмерном пространстве?

- а) Shading renderer
- б) Transform component**
- в) Polygon modifier
- г) Texture mapping utility

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. Что обозначает термин «Rigidbody» в Unity?

- а) Вспомогательная линия для выравнивания объектов
- б) Компонент, придающий объектам физическую массу и динамику**
- в) Искусственная гравитация
- г) Звуковой сигнал

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Какой инструмент в Unity отвечает за анимацию персонажей и объектов?

- а) Camera control system
- б) Animator window**
- в) Raycast detector
- г) Terrain generation module

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Что делает возможным переносимость и совместимость Unity с разными платформами?

- а) Custom shader development
- б) Multiplatform export capabilities**
- в) Open-source architecture
- г) Complex rendering pipeline

Правильный ответ: б)

Вопрос 16. Какой компонент в Unity нужен для управления движением персонажа?

- а) Lightmapper
- б) Character Controller**
- в) Scene optimizer
- г) Shadow caster

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Что позволяет изменять внешнюю оболочку персонажа в Unity?

- а) Vertex manipulation tools
- б) Skinned mesh renderers**
- в) Prefab library
- г) Particle emitter systems

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Какой инструмент в Unity позволяет организовать материалы и текстуры для объектов?

- а) Hierarchy viewer
- б) Materials tab in Inspector**
- в) NavMesh builder
- г) Wind zone configurator

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Что такое «NavMesh» в Unity?

- а) Методы оптимизации освещения
- б) Навигационная сетка для автоперемещения персонажей**
- в) Сетка деформаций поверхности
- г) Сеть радиопередач

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Какой элемент в Unity помогает создавать анимационные циклы для персонажа?

- а) State machine diagram
- б) Animation clips**
- в) Rigged skeleton
- г) Real-time lighting calculator

Правильный ответ: б)

Компетенция: ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.

ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса.

Семестр 7

Вопрос 11. Что в Unity обозначает термин «prefab»?

- а) Исходный материал
- б) Шаблон объекта, использующийся многократно**
- в) Частично готовый продукт

г) Руководство по эксплуатации

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Какой инструмент в Unity позволяет точно расположить камеру и осветительные приборы на сцене?

а) Position Finder

б) Scene view

в) Layout assistant

г) Alignment guide

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. Какая компонента в Unity ответственна за физическое поведение объекта?

а) Renderer

б) Rigidbody

в) Collider

г) Trigger

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Что обозначает термин «Collider» в Unity?

а) Устройство захвата изображения

б) Объект, определяющий зону столкновения с другими объектами

в) Источник энергии

г) Потокковая передача данных

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Какая функция в Unity отвечает за формирование траектории движения персонажа?

а) Vector pathfinder

б) Navigation mesh baking

в) Curve tracer

г) Line drawer

Правильный ответ: б)

Вопрос 16. Какой инструмент в Unity используется для управления материалом и текстурами объектов?

а) Material canvas

б) Material inspector

в) Texture browser

г) Resource manager

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Что представляет собой навигационная сетка (navmesh) в Unity?

а) Схема расположения точек интереса

б) Поверхность, вдоль которой перемещаются управляемые персонажи

в) Свод правил для управления искусственным интеллектом

г) Корректировка видимости объектов

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Какая составляющая интерфейса Unity отвечает за отображение и контроль текущих объектов сцены?

а) Task bar

б) Hierarchy panel

в) Output log

г) Status indicator

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Что необходимо учесть при разработке уровня в Unity, чтобы повысить производительность игры?

а) Максимизировать число объектов на сцене

б) Упрощать геометрию и ограничивать количество текстур высокого разрешения

в) Использовать максимальное разрешение текстур

г) Создать как можно больше источников света

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Какой инструмент в Unity помогает собирать и тестировать различные состояния анимации персонажа?

а) Animation clip recorder

б) Animator controller

в) Motion tester

г) Pose analyzer

Правильный ответ: б)

Семестр 8

Вопрос 1. Что такое тайлинг (tiling) в Construct 3?

а) Разделение объекта на равные сегменты

б) Техника укладки плиточных текстур для создания гладких поверхностей

в) Метод сжатия графики

г) Техника объединения нескольких элементов в группу

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Какой инструмент в Construct 3 позволяет задавать автоматическое переключение между кадрами анимации?

а) Frame Repeater

б) Animation frame sequence

в) Auto Animator

г) Sequence Builder

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Какая функция в Construct 3 отвечает за воспроизведение звуковой дорожки синхронно с анимацией?

а) Soundtrack trigger

б) Audio synchronization

в) Media sync

г) Track aligner

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Что представляет собой событие (event) в Construct 3?

а) Временная метка анимации

б) Условие, при выполнении которого происходят заданные действия

в) Скрипт для переноса объекта

г) Команда повторного воспроизведения анимации

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какая конструкция в Construct 3 реализует обработку нажатия кнопки мыши?

а) Mouse press monitor

б) On mouse click event

в) Button handler

г) Input capture

Правильный ответ: б)

Вопрос 6. Что необходимо настроить для плавного перехода между состояниями анимации в Construct 3?

а) Transitional timing

б) Easing curve

в) Fade-in effect

г) Sequential transition

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Какой инструмент в Construct 3 предназначен для группировки однотипных элементов на сцене?

а) Object group

б) Group layer

в) Element container

г) Collection folder

Правильный ответ: б)

Вопрос 8. Что такое анимационный цикл (animation loop) в Construct 3?

а) Замкнутый путь перемещения объекта

б) Повторяющаяся последовательность кадров анимации

в) Серия команд для запуска анимаций

г) Функция обратного отсчета времени

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Какая концепция лежит в основе работы с объектами и элементами интерфейса в Construct 3?

а) Strict hierarchy structure

б) Flexible object composition with behaviors

в) Centralized resource allocation

г) Separate module approach

Правильный ответ: б)

Вопрос 10. Какой элемент интерфейса в Construct 3 позволяет создать интерактивную кнопку?

а) Clickable element

б) Interactive button widget

в) Responsive icon

г) Dynamic label

Правильный ответ: б)

ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.

Семестр 7

Вопрос 1. Какую важную роль играют референсы при разработке сюжета и стиля игры?

а) Помогают выбрать жанр игры.

б) Служат источником вдохновения и основой для творческого решения задач.

в) Используются для оценки бюджета проекта.

г) Формируют маркетинговую стратегию продвижения игры.

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Что подразумевается под разработкой персонажа в процессе создания игры?

а) Выбор имени героя.

б) Проработка внешности, характера, предыстории и роли персонажа в сюжете.

в) Написание технического задания программистам.

г) Планирование рекламной кампании.

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Для чего нужны спрайты в играх?

а) Являются отдельными изображениями, составляющими основу двумерной анимации.

б) Сохраняют настройки разработчиков.

в) Определяют требования к аппаратуре компьютера.

г) Позволяют пользователям сохранять прогресс игры.

Правильный ответ: а)

Вопрос 4. Из каких ключевых шагов состоит создание уровня в игре?

а) Нарезка аудиофайлов.

б) Выбор цветовой гаммы.

в) Проектирование карты, размещение объектов и настройка взаимодействия.

г) Подготовка юридического соглашения.

Правильный ответ: в)

Вопрос 5. Какой инструмент используется для создания анимации персонажа в большинстве современных игровых движков?

а) Photoshop.

б) Редактор скелетов и костей (Skeleton & Bone animation editor).

в) Microsoft Word.

г) Калькулятор стоимости разработки.

Правильный ответ: б)

Вопрос 6. Какие аспекты учитываются при сборке уровня на игровом движке?

- а) Географическое расположение студии разработчиков.
- б) Освещение, физические законы, проходимость, точки сохранения и контрольные зоны.**
- в) Средняя зарплата сотрудников индустрии.
- г) Предсказуемость будущих патчей.

Правильный ответ: б)

Вопрос 7. Чем полезен сбор референсов при создании окружения игры?

- а) Референсы упрощают общение с инвесторами.
- б) Повышает производительность компьютеров игроков.
- в) Позволяет избежать повторения чужих идей и заимствования деталей из существующих игр.**
- г) Значительно сокращает бюджет проекта.

Правильный ответ: в)

Вопрос 8. Каковы основные принципы деления персонажа на спрайты?

- а) Максимизировать нагрузку на процессор.
- б) Минимизировать количество полигонов и оптимизировать ресурсы.**
- в) Расширить аудиторию игры за счет возрастной категории.
- г) Замедлить работу сервера.

Правильный ответ: б)

Вопрос 9. Что подразумевает работа над структурой игры?

- а) Определение общей архитектуры игры, взаимосвязей элементов и правил.**
- б) Оценка финансового риска проекта.
- в) Составление графика выхода обновлений.
- г) Проверка соблюдения авторских прав.

Правильный ответ: а)

Вопрос 10. В чём заключается разработка анимации персонажа?

- а) Маскировка недостатков дизайна.
- г) Прогнозирование спроса на продукцию.
- в) Оформление юридических документов для регистрации торговой марки.
- г) Постановка движений персонажа путём синхронизации кадров и контроля точек сочленения.**

Правильный ответ: г)

Семестр 8

Вопрос 11. Зачем собирать референсы при разработке игры на Unity?

- а) Для выбора формата распространения игры.
- б) Чтобы вдохновляться стилистикой и искать новые идеи для художественного оформления игры.**
- в) Для определения требований к компьютеру игрока.
- г) Для подсчета бюджета на рекламу.

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Что подразумевается под разработкой персонажа в рамках Unity?

а) Создание концепции персонажа, моделирование его внешности и особенностей поведения.

б) Написание резюме разработчика.

в) Покупка лицензированных ассетов.

г) Консультации с юристами.

Правильный ответ: б)

Вопрос 13. Почему важно учитывать деление на спрайты при разработке игры на Unity?

а) Для увеличения веса проекта.

б) Для повышения производительности игры за счет уменьшения нагрузки на GPU.

в) Для удобства ведения документации.

г) Для улучшения отношений с игроками.

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Какие шаги обязательны при сборке уровня на движке Unity?

а) Рассылка пресс-релизов.

б) Проведение опроса пользователей.

в) Расположение объектов, настройка освещенности и физика.

г) Анализ рынка труда.

Правильный ответ: в)

Вопрос 15. Как создаётся анимация персонажа в Unity?

а) Редактором скелетной анимации, задавая позиции костей персонажа.

б) Автоматическим скриптом.

в) Голосовым вводом.

г) Нарращиванием мускулатуры виртуальному герою.

Правильный ответ: а)

Вопрос 16. На каком этапе разработки происходит проектирование структуры игры?

а) После завершения анимации персонажей.

б) Во время концептуализации игры, определения логики и сценариев взаимодействия.

в) Перед проведением бета-тестирования.

г) Сразу после релиза игры.

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Референсы при разработке окружающей среды в Unity необходимы для...

а) Поиска инвесторов.

б) Сокращения сроков разработки.

в) Привлечения опытных специалистов.

г) Формирования единого визуального стиля и атмосферы мира игры.

Правильный ответ: г)

Вопрос 18. Деление персонажа на спрайты помогает снизить...

а) Доходы разработчиков.

б) Нагрузку на вычислительные мощности устройств игроков.

в) Затраты на обучение персонала.

г) Стоимость рекламных кампаний.

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Разработка структуры игры предполагает...

- а) Заключение договора аренды офиса.
- б) Открытие банковских счетов.
- в) Определение основополагающих принципов, динамики и механизмов взаимодействия.**
- г) Рекрутинг квалифицированного персонала.

Правильный ответ: в)

Вопрос 20. Сборка уровня на движке Unity включает...

- а) Раскладку декораций, объектов и реализацию взаимодействий в игровой зоне.**
- б) Контроль посещаемости веб-сайта игры.
- в) Регистрацию доменов.
- г) Репутационный менеджмент.

Правильный ответ: а)

ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов.

Семестр 7

Вопрос 1. Как называется процедура разделения крупной картинки персонажа на отдельные фрагменты-спрайты?

- а) Спрайт-анимация
- б) Деление на спрайты**
- в) Фрагментирование
- г) Анимационное сегментирование

Правильный ответ: б)

Вопрос 2. Что является первым шагом при создании уникальной атмосферы в вашей игре?

- а) Разработка логотипа
- б) Сбор референсов и вдохновение**
- в) Постановка сроков разработки
- г) Определение ценовой категории игры

Правильный ответ: б)

Вопрос 3. Что такое референс в разработке игр?

- а) Документ технического задания
- б) Образец, пример или вдохновляющий источник**
- в) Правило или ограничение дизайна
- г) Протокол ошибок

Правильный ответ: б)

Вопрос 4. Какой инструмент помогает создать чёткую структуру сюжета и основных этапов игры?

- а) Художественное описание
- б) Сюжетная карта (storyboard)**
- в) Техзадание
- г) Блок-схема алгоритмов

Правильный ответ: б)

Вопрос 5. Какая стадия разработки необходима для формирования эстетики и стилистики игры?

- а) Определение жанровой принадлежности

б) Концептуальный дизайн и оформление

в) Техническая документация

г) Маркетинговый анализ

Правильный ответ: б)**Вопрос 6.** Какое важное условие необходимо соблюдать при создании качественного игрового окружения?

а) Однообразие текстур

б) Согласованность стиля и настроения

в) Яркость цветов

г) Множество мелких деталей

Правильный ответ: б)**Вопрос 7.** Каково назначение прототипа интерфейса (UI) в игровой разработке?

а) Тестирование игрового процесса

б) Оценка удобства и наглядности интерфейса

в) Создание технической документации

г) Презентация бизнес-планирования

Правильный ответ: б)**Вопрос 8.** Что отражает стиль интерфейса в играх?

а) Авторские права

б) Эстетика и атмосфера игры

в) Производительность системы

г) Характеристики оборудования

Правильный ответ: б)**Вопрос 9.** Какой важный этап разработки необходим для создания увлекательного сюжета игры?

а) Рекламная кампания

б) Генерация идеи и раскрытие конфликта

в) Закупка лицензионных прав

г) Производство мерчендайза

Правильный ответ: б)**Вопрос 10.** Что значит адаптивность интерфейса в мобильной игре?

а) Постоянное обновление контента

б) Возможность комфортного использования на разных устройствах

в) Совмещение нескольких жанров

г) Пользование игрой оффлайн

Правильный ответ: б)**Семестр 8****Вопрос 11.** Что такое «Viewport» в Unreal Engine?

а) Инструмент для разработки GUI

б) Окно просмотра сцены и перспективы в редакторе

в) Макет страницы сайта

г) Панель уведомлений

Правильный ответ: б)

Вопрос 12. Какая ключевая функциональность заложена в «Blueprints» в Unreal Engine?

а) Визуальное программирование и настройка логики игры

б) Быстрая генерация случайных объектов

в) Хранение данных о игроках

г) Оптимизация графических ресурсов

Правильный ответ: а)

Вопрос 13. Что означает термин «Rigid Body Dynamics» в Unreal Engine?

а) Динамическое изменение формы тела

б) Моделирование твёрдых тел и физика движения

в) Виртуальное отражение реальных лиц

г) Автоматическое окрашивание поверхностей

Правильный ответ: б)

Вопрос 14. Какой инструмент в Unreal Engine позволяет создавать реалистичные текстуры и отражения?

а) Рендер-машина

б) Материал и текстурный редактор

в) Монтаж сцены

г) Пост-обработка

Правильный ответ: б)

Вопрос 15. Что необходимо учитывать при разработке уровней в Unreal Engine?

а) Красочность неба

б) Функциональность и безопасность передвижений

в) Звуковые спецэффекты

г) Баланс крафтовых рецептов

Правильный ответ: б)

Вопрос 16. Что создаёт иллюзию реального мира в виртуальной среде Unreal Engine?

а) Текущие обновления движка

б) Физика и реалистичность взаимодействия объектов

в) Реализм текстур

г) Многочисленные игровые моды

Правильный ответ: б)

Вопрос 17. Что такое «LOD» (level of detail) в Unreal Engine?

а) Улучшенная графика на слабых компьютерах

б) Постепенное уменьшение детализации удалённых объектов

в) Сложность головоломок

г) Загрузка удалённых данных

Правильный ответ: б)

Вопрос 18. Какой инструмент Unreal Engine отвечает за оптимизацию производительности путём сокращения просчитываемых полигонов?

а) Polycounter

б) Occlusion culling

в) Pixel processor

г) GPU booster

Правильный ответ: б)

Вопрос 19. Какая технология в Unreal Engine улучшает восприятие объёма и глубины объектов?

а) Depth Buffer

б) Ambient occlusion

в) Anti-aliasing

г) Bloom filter

Правильный ответ: б)

Вопрос 20. Что относится к важнейшим характеристикам хорошей анимации персонажа в Unreal Engine?

а) Однородность

б) Естественность и выразительность движений

в) Многократное повторение цикла

г) Синхронизация с музыкой

Правильный ответ: б)