

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 22.03.2026 14:41:42  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

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

Кафедра математики и информатики

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

**Б1.В.ДЭ.09.01. 3D-ТЕКСТУРИРОВАНИЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии  
компьютерных игр  
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «3D-текстурирование» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника                                                                                                      | Код и наименование индикатора достижения компетенций                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять подход системный для решения поставленных задач           | УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                | УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности |
|                                                                                                                                                | УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач                                                                             |
| ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта                                                      | ПК-1.1. Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                                                          |
|                                                                                                                                                | ПК-1.2. Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                                                                            |
|                                                                                                                                                | ПК-1.3. Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                    |
| ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает 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                                                                                                                                                                               |

## 5, 6 семестры

**Компетенция: УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять подход системный для решения поставленных задач**

***УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач***

## 1. (Закрытый тип)

Какое из перечисленных действий НЕ относится к этапам системного подхода при решении профессиональных задач?

- а) Формулировка цели
- б) Сбор и анализ информации
- в) Принятие решения без анализа альтернатив
- г) Оценка результатов и корректировка

Правильный ответ: в

## 2. (Закрытый тип)

Какой метод НЕ используется для научного сбора информации?

- а) Анкетирование
- б) Наблюдение
- в) Гадание
- г) Контент-анализ

Правильный ответ: в

## 3. (На соответствие)

Установите соответствие между этапом обработки информации и его описанием:

- 1. Сбор информации
- 2. Анализ информации
- 3. Синтез информации

- А) Выявление закономерностей и связей в данных
- Б) Получение данных из различных источников
- В) Объединение обработанных данных в новое целое

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В

## 4. (На последовательность)

Установите правильную последовательность этапов критического анализа информации:

- а) Оценка достоверности источников
- б) Формулировка выводов
- в) Выявление противоречий в данных
- г) Сравнение данных из разных источников

Правильный ответ: а, г, в, б

5. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ анализ предполагает разложение информации на составные части для изучения их свойств и взаимосвязей.

Правильный ответ: Аналитический

6. (Закрытый тип)

Какой инструмент НЕ является специализированным для сбора визуальных референсов в 3D-графике?

а) PureRef

б) Pinterest

в) Google Таблицы

г) ArtStation

Правильный ответ: в

7. (Комбинированный)

Выберите верные утверждения о системном подходе:

1) Позволяет рассматривать проблему как набор изолированных элементов

2) Требуеt учёта взаимосвязей между элементами системы

3) Используется только в технических науках

4) Включает этап оценки эффективности решения

а) 1 и 3

б) 2 и 4

в) 1, 2 и 4

г) 2, 3 и 4

Правильный ответ: б

8. (Закрытый тип)

Какой вид информации является наименее надёжным для использования в профессиональной деятельности?

а) Данные из рецензируемых научных журналов

б) Информация с официальных сайтов производителей ПО

в) Неподтверждённые данные с анонимных форумов

г) Стандарты отрасли

Правильный ответ: в

## 9. (На соответствие)

Установите соответствие между методом обработки информации и его назначением:

1. Классификация
2. Сравнение
3. Обобщение

А) Выявление сходств и различий

Б) Группировка по заданным признакам

В) Формулировка выводов на основе анализа данных

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В

## 10. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ источника информации — это его способность предоставлять точные и непротиворечивые данные.

Правильный ответ: Достоверность

***УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности***

## 11. (Закрытый тип)

Какой этап работы с информацией следует сразу после её сбора?

- а) Публикация
- б) Систематизация
- в) Удаление
- г) Игнорирование

Правильный ответ: б

## 12. (На последовательность)

Установите правильную последовательность применения системного подхода:

- а) Реализация решения
- б) Анализ результатов
- в) Определение проблемы
- г) Разработка вариантов решения

Правильный ответ: в, г, а, б

## 13. (Закрытый тип)

Какой из перечисленных источников информации является первичным?

- а) Научная статья с результатами эксперимента
- б) Конспект лекции по теме
- в) Википедия
- г) Пересказ статьи в блоге

Правильный ответ: а

## 14. (Комбинированный)

Какие из перечисленных действий относятся к синтезу информации?

- 1) Объединение данных из разных источников
- 2) Разделение текста на абзацы
- 3) Создание новой концепции на основе анализа
- 4) Копирование информации без изменений

- а) 1 и 2
- б) 1 и 3
- в) 2 и 4
- г) 3 и 4

Правильный ответ: б

## 15. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ подход позволяет рассматривать объект как целостную систему, состоящую из взаимосвязанных элементов.

Правильный ответ: Системный

## 16. (Закрытый тип)

Какой критерий НЕ используется для оценки качества информации?

- а) Актуальность
- б) Полнота
- в) Цвет шрифта
- г) Достоверность

Правильный ответ: в

## 17. (На соответствие)

Установите соответствие между типом информации и примером в контексте 3D-текстурирования:

1. Визуальная информация
2. Техническая информация
3. Аналитическая информация

- А) Референс-листы изображений
- Б) Сравнение разных методов запекания нормалей
- В) Руководство по настройке UV-развёртки в Maya

Правильный ответ: 1-А, 2-В, 3-Б

18. (Закрытый тип)

Какой метод НЕ относится к методам критического анализа?

- а) Выявление логических ошибок
- б) Проверка источников информации
- в) Принятие информации без вопросов
- г) Оценка аргументации

Правильный ответ: в

19. (На последовательность)

Установите правильную последовательность работы с референсами в PureRef:

- а) Импорт изображений
- б) Анализ и группировка референсов
- в) Поиск изображений в интернете
- г) Сохранение проекта

Правильный ответ: в, а, б, г

20. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ данных — это процесс их упорядочивания по определённым признакам или критериям.

Правильный ответ: Систематизация

**УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач**

## 21. (Закрытый тип)

Какой инструмент позволяет эффективно систематизировать разнородные данные?

- а) Календарь
- б) База данных
- в) Музыкальный плеер
- г) Игра

Правильный ответ: б

## 22. (Комбинированный)

Какие из перечисленных утверждений верны относительно работы с информационными источниками?

- 1) Все источники в интернете одинаково достоверны
  - 2) Библиотечные каталоги позволяют искать информацию системно
  - 3) Научные базы данных содержат рецензируемые статьи
  - 4) Социальные сети — наиболее надёжный источник научной информации
- а) 1 и 4
  - б) 2 и 3
  - в) 1, 2 и 3
  - г) 2, 3 и 4

Правильный ответ: б

## 23. (Закрытый тип)

Что из перечисленного является примером синтеза информации в 3D-текстурировании?

- а) Копирование текстур из интернета
- б) Создание уникального материала на основе анализа нескольких референсов
- в) Удаление UV-развёртки
- г) Отказ от использования референсов

Правильный ответ: б

## 24. (На соответствие)

Установите соответствие между понятием и его определением:

- 1. Критический анализ
- 2. Синтез
- 3. Системный подход

А) Метод, предполагающий рассмотрение объекта как совокупности взаимосвязанных элементов

Б) Всестороннее изучение информации с оценкой её достоверности и логики

В) Соединение элементов в целостную систему

Правильный ответ: 1-Б, 2-В, 3-А

25. (Закрытый тип)

Какой из этапов работы с информацией следует выполнять перед принятием профессионального решения?

а) Игнорирование информации

б) Анализ альтернативных вариантов

в) Прекращение сбора данных

г) Случайный выбор

Правильный ответ: б

26. (Вставьте пропущенное слово)

При \_\_\_\_\_ анализе информации важно учитывать контекст, в котором она была создана.

Правильный ответ: критическом

27. (На последовательность)

Установите правильную последовательность этапов исследовательской работы:

а) Формулировка гипотезы

б) Публикация результатов

в) Планирование исследования

г) Сбор и анализ данных

Правильный ответ: в, а, г, б

28. (Закрытый тип)

Какой метод используется для обобщения большого массива информации?

а) Рандомизация

б) Абстрагирование

в) Удаление

г) Копирование

Правильный ответ: б

## 29. (Комбинированный)

Какие из перечисленных действий способствуют эффективному поиску информации?

- 1) Использование ключевых слов
- 2) Поиск только на одном сайте
- 3) Применение расширенного поиска
- 4) Отказ от использования фильтров
- а) 1 и 3
- б) 2 и 4
- в) 1, 2 и 3
- г) 2, 3 и 4

Правильный ответ: а

## 30. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ информации — это процесс выделения из неё наиболее важных и существенных аспектов.

Правильный ответ: Обобщение

**ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта**

***ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации***

## 1. (Закрытый тип)

Что является основной целью предпроектных дизайнерских исследований?

- а) Создание финального рендера
- б) Изучение контекста, потребностей аудитории и аналогов
- в) Настройка материалов в Substance Painter
- г) Оптимизация полигональной сетки

Правильный ответ: б

## 2. (Закрытый тип)

Какой метод НЕ используется для анализа потребностей целевой аудитории?

- а) Анкетирование
- б) Наблюдение
- в) Создание 3D-модели без анализа
- г) Интервью

Правильный ответ: в

### 3. (На соответствие)

Установите соответствие между этапом предпроектного исследования и его содержанием:

1. Анализ целевой аудитории
2. Сравнительный анализ аналогов
3. Формулировка требований к продукту

- А) Изучение сильных и слабых сторон существующих решений
- Б) Выявление возрастных, культурных, поведенческих характеристик пользователей
- В) Определение технических и эстетических параметров будущего продукта

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В

### 4. (На последовательность)

Установите правильную последовательность проведения предпроектных исследований:

- а) Сбор информации об аналогах
- б) Формулировка целей проекта
- в) Анализ потребностей аудитории
- г) Оформление результатов исследования

Правильный ответ: б, в, а, г

### 5. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ анализ предполагает сравнение проектируемого объекта с существующими аналогами для выявления лучших практик и возможных улучшений.

Правильный ответ: Сравнительный

### 6. (Закрытый тип)

Какой инструмент чаще всего используется для визуального сравнения аналогов в дизайне?

- а) Moodboard
- б) Калькулятор
- в) Блокнот без изображений
- г) Аудиоплеер

Правильный ответ: а

7. (Комбинированный)

Какие из перечисленных факторов необходимо учитывать при анализе целевой аудитории игрового проекта?

- 1) Возраст игроков
  - 2) Предпочитаемые игровые жанры
  - 3) Цвет волос разработчика
  - 4) Технические возможности устройств аудитории
- а) 1, 2 и 4
  - б) 2 и 3
  - в) 1 и 4
  - г) 3 и 4

Правильный ответ: а

8. (Закрытый тип)

Что НЕ является типичным результатом предпроектного исследования?

- а) Техническое задание
- б) Референс-борд
- в) Финальная текстура объекта
- г) Аналитический отчёт

Правильный ответ: в

9. (На соответствие)

Установите соответствие между понятием и его описанием в контексте дизайн-исследований:

1. Целевая аудитория
2. Аналог
3. Референс

- А) Существующий продукт, схожий по функциям или стилю с проектируемым
- Б) Визуальный материал, используемый для вдохновения и определения стиля
- В) Группа пользователей, для которых создаётся продукт

Правильный ответ: 1-В, 2-А, 3-Б

10. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ визуальной информации — это процесс присвоения объекту уникальных признаков, позволяющих отличить его от других.

Правильный ответ: Идентификация

***ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации***

11. (Закрытый тип)

Какой метод позволяет выявить неочевидные потребности пользователей?

- а) Контекстное интервью
- б) Игнорирование пользователей
- в) Копирование чужих работ
- г) Случайный выбор функций

Правильный ответ: а

12. (На последовательность)

Установите правильную последовательность создания референс-борда в PureRef:

- а) Анализ и отбор изображений
- б) Экспорт референс-борда
- в) Поиск изображений по теме проекта
- г) Компоновка изображений на плоскости

Правильный ответ: в, а, г, б

13. (Закрытый тип)

Что из перечисленного является примером системы визуальной коммуникации?

- а) Набор случайных форм
- б) Логотип, цветовая палитра, типографика бренда
- в) Чёрно-белый текст без форматирования
- г) Несвязанные между собой изображения

Правильный ответ: б

14. (Комбинированный)

Какие из перечисленных действий выполняются на этапе оформления результатов дизайнерских исследований?

- 1) Подготовка аналитического отчёта
- 2) Создание презентации для заказчика

- 3) Текстурирование 3D-модели
- 4) Формулировка предложений по дальнейшей работе
- а) 1, 2 и 4
- б) 2 и 3
- в) 1 и 3
- г) 3 и 4

Правильный ответ: а

15. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ дизайнерских исследований включает визуализацию ключевых идей, выводов и предложений в форме, понятной заказчику.

Правильный ответ: Оформление

16. (Закрытый тип)

Какой критерий НЕ является важным при сравнительном анализе аналогов?

- а) Цена разработки аналога
- б) Визуальный стиль
- в) Функциональность
- г) Удобство использования

Правильный ответ: а

17. (На соответствие)

Установите соответствие между методом исследования и его применением в предпроектном анализе:

- 1. Анализ конкурентов
- 2. Опрос пользователей
- 3. Создание персон

- А) Получение прямой обратной связи от потенциальной аудитории
- Б) Разработка собирательных образов типичных пользователей
- В) Изучение продуктов других компаний на рынке

Правильный ответ: 1-В, 2-А, 3-Б

18. (Закрытый тип)

Что такое "moodboard" в контексте дизайн-исследований?

- а) Доска настроения, коллаж из изображений, передающий стиль и атмосферу проекта
- б) Инструмент для программирования
- в) Таблица с расчётами
- г) Музыкальный альбом

Правильный ответ: а

19. (На последовательность)

Установите правильную последовательность анализа потребностей целевой аудитории:

- а) Сегментация аудитории
- б) Выявление ключевых потребностей
- в) Сбор демографических данных
- г) Составление портрета пользователя

Правильный ответ: в, а, г, б

20. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ проектируемого объекта — это его способность эффективно передавать заложенную информацию или эмоцию зрителю.

Правильный ответ: Коммуникативность

***ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации***

21. (Закрытый тип)

Какой инструмент НЕ предназначен для проведения опросов целевой аудитории?

- а) Google Forms
- б) Survio
- в) PureRef
- г) Анкетолог

Правильный ответ: в

22. (Комбинированный)

Какие из перечисленных элементов включаются в систему визуальной идентификации?

- 1) Логотип
- 2) Цветовая палитра

3) Голосовая почта

4) Фирменный шрифт

а) 1, 2 и 4

б) 2 и 3

в) 1 и 3

г) 3 и 4

Правильный ответ: а

23. (Закрытый тип)

Что является основным источником информации для анализа аналогов в игровой индустрии?

а) Существующие игры и игровые арты

б) Кулинарные рецепты

в) Финансовые отчёты

г) Ноты музыкальных произведений

Правильный ответ: а

24. (На соответствие)

Установите соответствие между типом исследования и его целью:

1. Качественное исследование

2. Количественное исследование

3) Бенчмаркинг

А) Получение статистических данных (проценты, рейтинги)

Б) Глубинное понимание мотивов и поведения пользователей

В) Сравнение продукта с лучшими образцами на рынке

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В

25. (Закрытый тип)

Какой этап следует после завершения сравнительного анализа аналогов?

а) Формулировка уникального торгового предложения (УТП) проекта

б) Удаление всех собранных данных

в) Начало финального рендеринга без подготовки

г) Прекращение работы над проектом

Правильный ответ: а

## 26. (Вставьте пропущенное слово)

При анализе аналогов важно оценивать не только их визуальную составляющую, но и \_\_\_\_\_ опыт пользователя.

Правильный ответ: пользовательский

## 27. (На последовательность)

Установите правильную последовательность оформления результатов исследования:

- а) Визуализация данных (графики, диаграммы)
- б) Формулировка выводов и рекомендаций
- в) Структурирование собранной информации
- г) Подготовка текстового отчёта

Правильный ответ: в, а, г, б

## 28. (Закрытый тип)

Что такое "user persona" (персона пользователя)?

- а) Вымышленный персонаж, олицетворяющий типичного представителя целевой аудитории
- б) Имя программиста
- в) Название текстуры
- г) Тип камеры в 3D-редакторе

Правильный ответ: а

## 29. (Комбинированный)

Какие из перечисленных каналов можно использовать для изучения предпочтений целевой аудитории игр?

- 1) Игровые форумы и сообщества
- 2) Социальные сети
- 3) Отзывы в цифровых магазинах (Steam, Epic Games Store)
- 4) Личные дневники разработчиков, не предназначенные для публикации

а) 1, 2 и 3

б) 2 и 4

в) 1 и 3

г) 3 и 4

Правильный ответ: а

30. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ предложения — это конкретные идеи и направления, которые дизайнер формирует на основе проведённых исследований для дальнейшей разработки.

Правильный ответ: Проектные

**ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации**

***ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории***

1. (Закрытый тип)

Что является главной целью художественно-технической разработки в дизайне?

- а) Создание эстетически привлекательного и функционального продукта
- б) Написание кода
- в) Составление финансового отчёта
- г) Проведение маркетинговых исследований

Правильный ответ: а

2. (Закрытый тип)

Какой этап НЕ входит в процесс художественно-технической разработки 3D-модели?

- а) Моделирование
- б) UV-развёртка
- в) Текстурирование
- г) Составление договора с заказчиком

Правильный ответ: г

3. (На соответствие)

Установите соответствие между программным обеспечением и его основной функцией в пайплайне 3D-текстурирования:

- 1. Blender
- 2. Autodesk Maya
- 3. Substance 3D Painter

- А) Создание и редактирование UV-развёрток
- Б) Полигональное моделирование, финальный рендеринг

В) Рисование PBR-текстур и материалов

Правильный ответ: 1-Б, 2-А, 3-В

4. (На последовательность)

Установите правильную последовательность основных этапов создания текстурированной 3D-модели:

- а) Текстурирование
- б) Моделирование low-poly сетки
- в) Создание UV-развёртки
- г) Финальный рендер

Правильный ответ: б, в, а, г

5. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ BSDF — это универсальный шейдер в Blender, используемый для настройки PBR-материалов.

Правильный ответ: Principled

6. (Закрытый тип)

Какой тип текстурной карты отвечает за информацию о микрорельефе поверхности?

- а) Albedo
- б) Normal
- в) Roughness
- г) Ambient Occlusion

Правильный ответ: б

7. (Комбинированный)

Какие из перечисленных программ используются для работы с UV-развёрткой?

- 1) Autodesk Maya
- 2) Substance 3D Painter
- 3) PureRef
- 4) Blender
- а) 1 и 4
- б) 2 и 3
- в) 1, 2 и 4
- г) 2, 3 и 4

Правильный ответ: а

## 8. (Закрытый тип)

Что такое "low-poly модель"?

- а) Модель с малым количеством полигонов, предназначенная для реального времени (игры)
- б) Модель с 极高 количеством полигонов для оффлайн-рендеринга
- в) Недоработанная модель
- г) Текстура без UV-развёртки

Правильный ответ: а

## 9. (На соответствие)

Установите соответствие между текстурной картой PBR и её описанием:

- 1. Albedo
- 2. Roughness
- 3. Metallic

- А) Определяет, насколько поверхность шероховатая или гладкая
- Б) Определяет, является ли поверхность металлической или диэлектрической
- В) Содержит информацию о цвете поверхности без учёта освещения

Правильный ответ: 1-В, 2-А, 3-Б

## 10. (Вставьте пропущенное слово)

Процесс \_\_\_\_\_ текстурных карт (например, нормалей) с высокополигональной модели на низкополигональную называется baking.

Правильный ответ: запекания

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

## 11. (Закрытый тип)

Какой рендер-движок в Blender является физически корректным и используется для фотореалистичной визуализации?

- а) Cycles
- б) Eevee
- в) Workbench
- г) LuxCore

Правильный ответ: а

12. (На последовательность)

Установите правильную последовательность настройки PBR-материала в Blender после экспорта из Substance Painter:

- а) Назначение карт соответствующим слотам шейдера
- б) Импорт текстурных карт
- в) Создание материала на основе ноды Principled BSDF
- г) Настройка силы отражения (Specular) и шероховатости (Roughness)

Правильный ответ: в, б, а, г

13. (Закрытый тип)

Какой принцип лежит в основе PBR (Physically Based Rendering)?

- а) Имитация физических свойств материалов (металличность, шероховатость) при расчёте освещения
- б) Использование только ярких цветов
- в) Отказ от использования текстурных карт
- г) Ручная подгонка освещения для каждого кадра

Правильный ответ: а

14. (Комбинированный)

Какие из перечисленных действий являются частью художественной разработки текстуры?

- 1) Выбор цветовой палитры
  - 2) Рисование деталей вручную (hand-paint)
  - 3) Написание технической документации
  - 4) Добавление эффектов износа (wear & tear)
- а) 1, 2 и 4
  - б) 2 и 3
  - в) 1 и 3
  - г) 3 и 4

Правильный ответ: а

15. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ топология — это расположение полигонов модели, которое минимизирует искажения при UV-развёртке и анимации.

Правильный ответ: Чистая

## 16. (Закрытый тип)

Какой инструмент в Autodesk Maya используется непосредственно для редактирования UV?

- а) UV Editor
- б) Hypergraph
- в) Graph Editor
- г) Outliner

Правильный ответ: а

## 17. (На соответствие)

Установите соответствие между термином и его определением в контексте 3D-графики:

- 1. UV-шов (Seam)
- 2. UV-шелл (Shell)
- 3. Упаковка (Packing)

- А) Линия разреза на 3D-модели, по которой она разворачивается в 2D-пространство
- Б) Оптимальное расположение всех UV-шеллов в пределах единого текстурного пространства (0-1)
- В) Отдельная часть UV-развёртки, соответствующая определённой части 3D-модели

Правильный ответ: 1-А, 2-В, 3-Б

## 18. (Закрытый тип)

Что такое "HDRI" в контексте настройки освещения сцены?

- а) High Dynamic Range Image — изображение с широким динамическим диапазоном, используемое как источник освещения
- б) High Definition Random Icons
- в) Название инструмента для моделирования
- г) Тип текстуры для цвета

Правильный ответ: а

## 19. (На последовательность)

Установите правильную последовательность работы над игровым активом:

- а) Создание high-poly модели для деталей
- б) Запекание карт нормалей на low-poly модель

- в) Создание low-poly модели
- г) Текстурирование low-poly модели

Правильный ответ: а, в, б, г

20. (Вставьте пропущенное слово)

Система \_\_\_\_\_ в Substance 3D Painter позволяет неразрушающим образом накладывать друг на друга различные материалы и эффекты.

Правильный ответ: слоёв

### ***ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета***

21. (Закрытый тип)

Какой вид контроля качества НЕ является типичным для этапа текстурирования?

- а) Проверка на наличие тексель-поппинга
- б) Проверка корректности запечённых карт
- в) Проверка орфографии в коде
- г) Проверка читаемости деталей текстур при приближении камеры

Правильный ответ: в

22. (Комбинированный)

Какие из перечисленных факторов необходимо учитывать при выстраивании отношений с заказчиком?

- 1) Соблюдение делового этикета
  - 2) Регулярное обсуждение прогресса и получение обратной связи
  - 3) Игнорирование пожеланий заказчика
  - 4) Чёткое следование техническому заданию
- а) 1, 2 и 4
  - б) 2 и 3
  - в) 1 и 3
  - г) 3 и 4

Правильный ответ: а

23. (Закрытый тип)

Что такое "texel density"?

- а) Плотность текселей — количество пикселей текстуры, приходящееся на единицу площади 3D-модели в UV-пространстве
- б) Плотность полигонов

в) Скорость рендеринга

г) Яркость текстуры

Правильный ответ: а

24. (На соответствие)

Установите соответствие между техникой текстурирования и её описанием:

1. Процедурное текстурирование

2. Ручное текстурирование (hand-painting)

3. Фототекстурирование

А) Создание текстур с помощью алгоритмов и параметрических настроек

Б) Рисование текстур вручную с помощью графического планшета

В) Использование и обработка реальных фотографий для создания текстур

Правильный ответ: 1-А, 2-Б, 3-В

25. (Закрытый тип)

Какой этап следует после завершения текстурирования модели в Substance Painter?

а) Экспорт наборов текстурных карт

б) Удаление модели

в) Начало нового проекта без сохранения

г) Печать текстур на бумаге

Правильный ответ: а

26. (Вставьте пропущенное слово)

При презентации работы заказчику важно подготовить не только финальный рендер, но и \_\_\_\_\_, демонстрирующие отдельные карты или этапы работы.

Правильный ответ: вариации

27. (На последовательность)

Установите правильную последовательность при возникновении противоречий между пожеланиями заказчика и собственным художественным видением:

а) Аргументированное обсуждение вариантов с заказчиком

б) Слепое выполнение требований заказчика без вопросов

в) Анализ технического задания и целей проекта

г) Предложение компромиссного решения

Правильный ответ: в, а, г

28. (Закрытый тип)

Какой из рендер-движков Blender лучше подходит для интерактивной работы и preview в реальном времени?

а) Eevee

б) Cycles

в) Octane

г) Arnold

Правильный ответ: а

29. (Комбинированный)

Какие из перечисленных карт обычно экспортируются из Substance Painter для настройки PBR-материала в рендер-движке?

1) Albedo

2) Normal

3) Roughness

4) Velocity

а) 1, 2 и 3

б) 2 и 4

в) 1 и 3

г) 3 и 4

Правильный ответ: а

30. (Вставьте пропущенное слово)

\_\_\_\_\_ трёхточечного освещения (Three-Point Lighting) является классическим методом постановки света для презентации 3D-объекта.

Правильный ответ: Схема