



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

1. В компьютерных играх различных жанров используется множество механик.

Какая механика способствует развитию мышления и созданию разнообразия геймплея?

2. В компьютерных играх определенного жанра важно, чтобы игрок исследовал мир и экспериментировал с предметами.

Какая механика этому способствует?

3. Процесс разработки уровня подразумевает постоянное тестирование, сбор обратной связи и внесение изменений для улучшения уровня.

Как называется такой процесс?

4. При создании игрового уровня используется процесс, предполагающий прохождение уровня.

Что включает в себя этот процесс?

5. Создание набросков зданий - это важный этап в разработке графической составляющей игрового продукта.

Какой инструмент чаще всего используют для быстрого наброска зданий?

6. Редактор трехмерной графики и анимации Blender часто используется для создания органических форм и персонажей для компьютерных игр.

Какой из методов моделирования при этом используется?

7. В трехмерном моделировании используется такой процесс, как ретопология.

В чем заключается данный процесс?

8. Одним из распространенных стилей в различных жанрах компьютерных игр является стимпанк.

Какие материалы чаще всего используют для создания тематических моделей в стиле стимпанк?

9. Процесс создания трехмерной модели включает этап ретопологии.

Почему ретопология важна для производительности модели?

10. Одним из этапов работы над трехмерной моделью является процесс запекания (baking).

В чем заключается данный процесс?

11. В процессе публикации игры часто используется понятие «глубокие ссылки» (deep links).

Что такое глубокие ссылки в контексте мобильных приложений?

12. Одним из способов публикации игрового продукта является публикация для друзей.

Что является основной целью публикации для друзей в игровой индустрии?

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>
готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/konsultaciya/>
<https://sinerqy.com/konsultaciya/>



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

13. Геймдизайн – это ...

14. Игровая ... является ключевым аспектом в геймдизайне, так как определяет правила и взаимодействие между игроками и игровым миром

15. Неверно, что ... относится к игровым механикам

16. Процесс ... следует за генерацией идей в разработке игры

17. Установите соответствие между этапами разработки игры и их описаниями:

18. Установите правильную последовательность действий при создании нарратива:

19. Главным аспектом для создания интуитивного интерфейса является ...

20. Установите правильную последовательность этапов тестирования игры:

21. Неверно, что ... является частью MDA-фреймворка в геймдизайне

22. Установите соответствие между типами игровых механик и их характеристиками:

23. ... – это основной инструмент для создания атмосферы и настроения на игровом уровне

24. ... объекты в игре обеспечивают интерактивность и стратегические возможности для игрока

25. В концепции разработки уровней поток (flow level) – это ...

26. Процесс, в ходе которого дизайнеры на основе полученной информации дизайнеры вносят изменения и повторно тестируют уровень игры, – это ...

27. Установите правильную последовательность этапов разработки игрового уровня с учетом командной работы:

28. Основной целью геймдизайна уровня является ...

29. Постепенное увеличение сложности и новых механик в игре по мере прохождения уровня, называется ...

30. Установите правильную последовательность этапов тестирования игрового уровня:

31. Установите соответствие между элементами дизайна уровня с их ролью в игровом процессе:

32. Установите соответствие между элементами дизайна уровня и их назначением:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

33. В начале работы с референсами важно ...

34. В процессе разработки игрового проекта ... связь помогает понять эффективность решений

35. Экструзия в моделировании – это ...

36. Установите соответствие между действиями персонажа игры и решаемыми благодаря этому задачами:

37. После разработки прототипов необходимо ...

38. ... помогает передать динамику позы персонажа

39. Метод стилизации, который помогает подчеркнуть характер или эмоциональное состояние персонажа путем намеренного преувеличения некоторых его черт и характеристик, – это ...

40. Установите правильную последовательность действий персонажа при использовании предметов для преодоления препятствия:

41. Установите правильную последовательность действий персонажа при выполнении квеста, связанного с поиском предметов:

42. Установите соответствие между типами взаимодействия в играх и их характеристиками:

43. ... – это процесс развертывания 3D-модели на двумерную поверхность для нанесения текстур

44. ... – это бесплатная программа с открытым исходным кодом, которая используется для 3D-моделирования

45. LOD в контексте 3D-моделей для игр – это ...

46. Метод моделирования, предполагающий создание объектов из множества плоских поверхностей, - это ...

47. Установите соответствие между аспектом композиции сцены и его характеристикой:

48. Установите правильную последовательность действий при подготовке сцены для игрового уровня:

49. Виртуальный объект, определяющий точку зрения игрока на сцену, в контексте 3D-игровой сцены называется ...

50. Установите правильную последовательность этапов оптимизации сцены перед финальным тестированием:

51. ... – это технология, которая позволяет имитировать мелкие детали поверхности модели без увеличения количества полигонов

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал → t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru , WhatsApp , Telegram

52. Установите соответствие между типами текстурных карт и их назначением:
53. Скелетная сетка (rigging) в 3D-моделировании – это процесс ...
54. ... – это процесс наложения текстур на модель через двумерное отображение поверхности
55. Меш (mesh) в контексте 3D-моделирования персонажа – это ...
56. Скиннинг (skinning) – это ...
57. Установите соответствие между этапом создания персонажа и его описанием:
58. Установите правильную последовательность этапов подготовки текстур для персонажа:
59. Для управления движением и анимацией 3D-модели через кости и суставы используют ..., процесс создания которого называется риггингом (rigging)
60. Установите правильную последовательность этапов создания лицевой анимации или мимики персонажа:
61. Зона влияния (weight painting) – это ...
62. Установите соответствие между аспектом анимации персонажа и его характеристикой:
63. Основной канал распространения игр – это ...
64. Ранний тест продукта с ограниченной аудиторией для выявления ошибок и получения отзывов – это ...
65. Установите правильную последовательность действий при подготовке игры к релизу:
66. Понятие «локализация» в контексте публикации игр означает ...
67. Установите соответствие между типом монетизации и его характеристикой:
68. ... – это метод монетизации наиболее популярный в мобильных играх
69. Процесс получения прибыли от продажи или использования игры называется ...
70. Установите правильную последовательность этапов маркетинговой подготовки перед выпуском игры:
71. Пострелизная поддержка игры – это ...
72. Установите соответствие между этапом публикации игры и его описанием:

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, [WhatsApp](#), [Telegram](#)

73. Официальный запуск игры для публики называется ... игры
74. Обычно для публикации игры на платформах типа Steam или App Store необходимо предоставить ...
75. При публикации игры под сертификацией понимают процесс ...
76. Такие платформы, как ..., являются цифровыми магазинами для мобильных устройств (укажите 2 варианта ответа)
77. ... — это метод монетизации, наиболее популярный в мобильных играх
78. Установите правильную последовательность этапов подготовки игры к публикации:
79. Установите соответствие между каналом распространения и его характеристикой:
80. Важным моментом перед публикацией игры является этап тестирования.
Какой метод является наиболее эффективным для выявления ошибок в игровом продукте на этапе тестирования?
81. Шейдеры (shaders), используемые при создании персонажей в 3D-графике, — это ...
82. ..., также известный как blend shapes, — это процесс интерполяции между несколькими моделями, при которой одна форма плавно преобразуется в другую
83. Для того чтобы ..., используют «костяные системы» при создании персонажей
84. Анимация, основанная на управлении костями и суставами модели, называется ... анимацией
85. Установите правильную последовательность действий при создании скелета для персонажа:
86. Установите соответствие между типом поверхности и его характеристикой:
87. При 3D-моделировании персонажей используется много методов для имитации различных поверхностей и частей объекта.
Для чего используют мягкие тела (soft bodies)?
88. ... - это процесс развертывания 3D-модели на двумерную поверхность для нанесения текстур
89. Экструзия в моделировании — это ...
90. ... моделирование — это метод моделирования, предполагающий создание объектов из множества плоских поверхностей — многоугольников
91. В 3D-графике процесс определения того, какие объекты должны быть отрисованы на экране, называется ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

92. ... — это программный продукт, предназначенный для создания высокодетализированных органических форм с помощью скульптинга.

93. Область, которая отображается на экране в данный момент времени, в контексте 3D-графики игровой сцены называется зоной ...

94. Установите правильную последовательность этапов создания 3D-сцены:

95. Установите соответствие между типом освещения и его ролью в сцене:

96. При проектировании трехмерной игры важно правильно установить и настроить свет в сцене.

Какая роль у освещения в трехмерной сцене?

97. Метод стилизации, который помогает подчеркнуть характер или эмоциональное состояние персонажа, называется ...

98. ... — это набор изображений, который помогает установить общий стиль и атмосферу работы над игровым проектом

99. Процесс упрощения или преувеличения особенностей тела персонажа игры называется ... анатомии

100. Установите правильную последовательность действий персонажа игры при прохождении уровня, где необходимо открыть дверь, которая заперта на замок, и пройти дальше:

101. Силуэт в искусстве — это ...

102. Установите соответствие между типами взаимодействий в играх и их характеристиками:

103. При проектировании игры важно точно описывать взаимодействие с окружающей средой.

Какое действие максимально точно описывает взаимодействие персонажа с окружением в игровом уровне?

104. Основной инструмент для создания атмосферы и настроения на игровом уровне — это ...

105. ... в игре — это элемент дизайна уровня, который помогает игроку ориентироваться в пространстве

106. В концепции разработки уровней flow level — это ...

107. Процесс, в ходе которого дизайнеры на основе полученной информации вносят изменения и повторно тестируют уровень игры, — это ...

108. Открытые пространства на уровне игры вызывают ощущения ...

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>

<https://sinerqy.com/list/>

<https://sinerqy.com/list/>

<https://sinerqy.com/konsultaciya/>



ПОЛУЧИТЬ БЕСПЛАТНУЮ КОНСУЛЬТАЦИЮ

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ
на нас в Телеграм



Подписчикам СКИДКИ! Телеграмм канал — t.me/sinerqy
Магазин готовых ответов на тесты купить в магазине по ссылке: sinerqy.com/list/
Нужна помощь с тестами, практикой? Пиши: sinerqy@yandex.ru, WhatsApp, Telegram

109. ... определяет восприятие пространства на уровне игры через формы и масштаб
110. Постепенное увеличение сложности и новых механик в игре по мере прохождения уровня называется ...
111. Установите правильную последовательность этапов разработки уровня игры:
112. ... помогает быстро распознавать объекты в игре и их функции
113. Установите соответствие между элементами дизайна уровня с их основными функциями:
114. Одной из ключевых задач для многих игр остается возможность повторного прохождения игры.
Что является важным при проектировании уровней для повышения реиграбельности?
115. Неверно, что ... является компонентом игрового мира
116. За генерацией идей в разработке игры следует ...
117. Неверно, что ... — это часть дизайна уровней игры
118. ... — это тип механики, включающий в себя управление ресурсами
119. В контексте игрового дизайна последовательность действий, выполняемых игроком, называется игровым ...
120. Установите правильную последовательность этапов разработки игры:
121. Неверно, что частью MDA-фреймворка в геймдизайне является ...
122. Установите соответствие между понятиями в геймдизайне и их определениями:
123. В многопользовательских играх существует сложность с удержанием баланса между игроками.
Какой элемент помогает поддерживать баланс в многопользовательских играх?

Самый быстрый способ связи - мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max



sinerqy@yandex.ru



sinerqy.com

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

готовые ответы магазин

<https://sinerqy.com/list/>

<https://sinerqy.com/konsultaciya/>