

1. Разработчик планирует создать новую мобильную игру, предназначенную для широкой аудитории, включая новичков и детей младшего возраста.

Какой жанр игры будет оптимальным выбором, учитывая доступность управления и привлекательность для широкого круга пользователей?

2. Один из сотрудников студии по разработке игр утверждает, что в эпоху господства 3D-технологий использование 2D-графики в современном геймдеве теряет смысл, поскольку она выглядит устаревшей и привлекает небольшую аудиторию.

Насколько правильно это утверждение?

3. Начинаящий художник приступил к разработке нового персонажа для мобильной игры. После создания эскиза он столкнулся с проблемой: готовый рисунок выглядит недостаточно выразительным и не передает задуманный образ.

Консультируясь с наставником, художник получил рекомендации по улучшению визуального стиля персонажа.

Определите эффективные шаги, которые помогут исправить недостатки рисунка и сделать персонаж более ярким и заметным в игровом мире.

4. Коллектив разработчиков занимается разработкой детской образовательной игры. Проект ориентирован на дошкольников и младших школьников. Требуется создать графику, которая обеспечит легкое усвоение детьми игровых элементов и повысит привлекательность продукта. Команда столкнулась с вопросом выбора графического стиля для игры.

Какой стиль графики лучше всего подойдет для целевой аудитории и обеспечит выполнение поставленных задач?

5. Начинаящий дизайнер осваивает основы создания локаций для игр и сталкивается с трудностью в правильном размещении объектов на карте. Следуя рекомендациям наставника, он решил воспользоваться специальным типом проекции, позволяющей наглядно продемонстрировать глубину и объёмы, сохранив при этом простоту восприятия и неизменность размеров объектов.

Какой тип проекции лучше всего подойдёт для выполнения задания?

6. Разработчики игры столкнулись с задачей создания детализированной игровой локации, которая должна обладать глубиной и ощущением пространства, оставаясь при этом простой для восприятия и быстрой в обработке компьютером. Руководитель проекта настаивает на сохранении единого визуального стиля, минимальных накладок на производительность и поддержании чётких границ объектов.

Какой подход к созданию локации будет оптимальным в данном случае?

7. Дизайнер разработал персонажа для игры, ориентированной на молодежную аудиторию. Руководитель проекта отметил, что персонаж получился интересным внешне, но указал на недостаток: при попытке анимировать его оказалось, что детализированная внешность приводит к значительному падению производительности на мобильных

устройствах. Руководителю понравился сам концепт персонажа, и он посоветовал разработчику изменить подход к дизайну, сохранив при этом оригинальность образа.

Что следует сделать, чтобы устранить возникшую проблему?

**8.** Дизайнер работает над созданием маскота для рекламной кампании новой игры. Руководитель проекта сообщил, что маскот должен быть узнаваемым, привлекать внимание широкой аудитории и подходить для использования на различных цифровых площадках и рекламных материалах. Вместе с тем, руководство отметило, что использование тяжелых графических элементов недопустимо из-за технических ограничений и бюджета.

Как следует подойти к созданию маскота, чтобы соблюсти указанные требования?

**9.** Дизайнер участвует в разработке интерфейса для новой мобильной игры. Менеджер проекта обратил внимание на сложность существующей версии интерфейса, отметив, что игроки испытывают трудности с навигацией и восприятием информации. Руководитель потребовал упростить интерфейс, сохранив при этом функциональность и привлекательность для пользователя.

Какие меры следует предпринять, чтобы улучшить интерфейс и удовлетворить пожелания менеджера?

**10.** Разработчик работает над интерфейсом для своей игры и собирается составить пайплайн (процесс разработки) для его создания. Руководитель проекта дал следующие рекомендации (см. ниже):

- сначала собрать подробную информацию о целевой аудитории и особенностях игрового процесса;

- далее создать первоначальный макет интерфейса, отталкиваясь от собранных данных;

- затем приступить к детальной проработке элементов интерфейса и начать тестирование;

- после тестов скорректировать элементы интерфейса и завершить финализацию.

Однако разработчик столкнулся с сомнениями, нужно ли придерживаться именно такого порядка шагов.

Какой порядок действий будет наиболее эффективным для составления пайплайна разработки интерфейса?

**11.** Установите соответствие между инструментами и типом графики, которую они поддерживают:

**12.** В основе жанра «шутер» лежит ...

**13.** Игры, где главным элементом геймплея является перемещение по платформам путем прыжков – это ...

**14.** Главная особенность симуляторов заключается в ...

**15.** Визуальные романы сосредоточены на повествовании и выборе, а ... предлагают быстрый и динамичный игровой процесс

**16.** Установите соответствие между жанром и его характеристикой:

17. Жанр игры, который предусматривает постоянное участие большого числа игроков в едином виртуальном пространстве, — это ...
18. Говоря о пиксель-арте, можно утверждать, что он ... *<i>(укажите два варианта ответа)</i>*
19. Общее между играми Minecraft и Roblox заключается в том, что ...
20. Визуальный или идейный ориентир, который помогает определить форму, цветовые решения, композицию и атмосферу, — это ...
21. Рисованная графика (hand-drawn) характеризуется тем, что ...
22. Расположите этапы работы над созданием анимации в правильной последовательности:
23. Расположите этапы создания концепт-арта персонажа в правильной последовательности:
24. Разница между линейной и воздушной перспективой заключается в том, что ...
25. Для успешной композиции в играх важны принципы ...
26. В 2D-играх предпочтительнее использовать изометрию вместо перспективы, потому что ...
27. Соотнесите типы графики и их особенности:
28. Принцип композиции, подчёркивающий различия между элементами, делая изображение более динамичным и выразительным, — это ...
29. Соотнесите этапы создания игрового объекта и их характеристики:
30. Техника, позволяющая сэкономить ресурсы при разработке игры с большим количеством спрайтов, — это ...
31. Неверно, что ... относится к инструментам для создания пиксельной графики
32. Инструмент, который передаёт информацию об объекте, вызывает эмоции, создаёт настроение и формирует общее визуальное впечатление, — это ...
33. Расположите этапы создания пиксельной графики в правильном порядке:
34. Расположите этапы работы с построением и объемом в правильной последовательности:
35. На этапе ... формируется общая идея локации, ее назначение, стиль и атмосфера, а также определяется тип локации (город, лес, подземелье), ее размеры, ключевые элементы и общая цветовая гамма

36. Отличие между казуальной и реалистичной графикой заключается в ...
37. Влияние геймдизайна на геймплей заключается в ...
38. Сопоставьте направления графики и их характеристики:
39. На этапе ... объекты располагаются на локации, формируется общая сцена, настраивается освещение, добавляются тени и блики, чтобы создать глубину и объем
40. Создание элементов игровой локации требует итерации и тестирований ...
41. При создании изометрической проекции недопустима такая ошибка, как ...
42. Сопоставьте термины и их характеристики:
43. На этапе ... создаются двухмерные модели объектов, наполняющих локацию
44. Сопоставьте объекты и их категории:
45. Расположите этапы создания композиции в правильной последовательности:
46. Расположите этапы работы с игровыми объектами на локации в правильной последовательности:
47. Для создания оригинального персонажа необходим этап ...
48. Фактор, который влияет на производительность игры при использовании растровых изображений, — это ...
49. Свойство персонажа, которое усиливает эмоциональную связь с игроком — это ...
50. Привлекательный персонаж, служащий символом игры, определяющий ее стиль, настроение и механику, интегрирующийся в игровой мир и коммуникационно взаимодействующий с игроком, — это ...
51. При подготовке 2D-персонажа к анимации необходимо учитывать ...
52. Соотнесите методы работы с персонажами и соответствующие им действия:
53. Создавать выразительную анимацию персонажа помогают ...
54. Говоря о маскоте игры, можно утверждать, что он ... *<i>(выберите два варианта ответа)</i>*
55. Сопоставьте типы графики и их характеристики:
56. Статичный, запечатленный момент, рисунок, фотография, портрет, пейзаж или сюжетная сцена, — это ...

57. Расположите неигровые элементы и пропсы в порядке убывания их значимости для создания атмосферы и игрового опыта:
58. Расположите элементы в порядке убывания их значимости для создания хорошего игрового персонажа:
59. Этап разработки интерфейса, который направлен на подбор цвета, шрифтов и визуальных элементов, — это ...
60. Скетчинг UI-элементов — это ...
61. Пользовательский сценарий в разработке интерфейса представляет собой ...
62. Сопоставьте элементы UI-kit и их назначение:
63. Набор регулярных действий, приводящих к прогрессу, — это ... геймплей
64. Доминирующий стиль игры в конкретный период времени, то, что работает лучше всего и даёт наибольшие шансы на победу, — это ... -геймплей
65. К признакам хорошего игрового логотипа можно отнести ...
66. Мета-геймплей — это ...
67. При разработке интерфейса структура UX особенно важна, потому что она ...
68. Сопоставьте этапы пайплайна разработки интерфейса и их характеристики:
69. Расположите перечисленные элементы в порядке убывания их значимости для разработки качественного игрового интерфейса:
70. Расположите элементы игрового интерфейса в правильной последовательности их приоритета для игрока:
71. Этап разработки интерфейса, который включает анализ потребностей и предпочтений пользователей, — это ...
72. UI-kit — это ...
73. Регулярный набор действий, выполняемых игроком в игре для достижения целей и получения вознаграждения, — это ...
74. Визуальный символ, который идентифицирует видеоигру или игровую компанию, передаёт уникальные аспекты игрового мира, атмосферу и концепцию, — это ...
75. Роль хорошего интерфейса в игре заключается в том, что он ...

76. Аббревиатура UI означает ...

77. Поэтапный процесс создания пользовательского интерфейса, включающий этапы определения требований, проектирования, визуального дизайна, разработки и тестирования, — это ... разработки интерфейса

78. Важной частью пользовательского интерфейса игры являются ...

79. Фаза разработки интерфейса, которая предполагает проверку его удобства и эффективности, — это ...

80. Элемент интерфейса, который отвечает за подачу игроку информации о здоровье персонажа, — это ...

81. Расположите элементы UX-структуры интерфейса в логической последовательности:

82. Сопоставьте компоненты игрового интерфейса с их назначением:

83. Дизайнер разрабатывает интерфейс для мобильной игры и хочет обеспечить высокий уровень комфорта и удобства для игроков. Он уже составил список всех необходимых элементов интерфейса, но теперь ему необходимо правильно организовать их, чтобы интерфейс был интуитивно понятным и помогал игроку сосредотачиваться на игровом процессе.  
*Какой подход позволит создать правильную UX-структуру игрового интерфейса?*

84. Определите правильную последовательность этапов создания игрового персонажа:

85. Сопоставьте стадии подготовки персонажа к анимации и их определения:

86. Процесс разработки игрового персонажа начинается с этапа ...

87. Игровой персонаж отличается от иллюстрации ...

88. Интерактивные или статичные объекты, заполняющие игровые локации, — это ...

89. Для эффективного использования растровых изображений в диалогах игры важна ...

90. Сет для анимации представляет собой ...

91. Принцип дизайна игрового персонажа, который гарантирует, что персонаж выделяется среди конкурентов, — это ...

92. Аспект игрового персонажа, который обеспечивает лучшую связь с аудиторией — это ...

93. Сопоставьте этапы создания игрового персонажа и их результаты:

94. Разработчик создает компьютерную игру и сталкивается с задачей создания неигровых объектов (пропсов) для игровой локации. Он понимает, что эти объекты должны гармонично дополнить обстановку, поддержать атмосферу

игры и не перегружать ресурсы устройства.<br/><i>Какие подходы к созданию пропсов возможны в данной ситуации?</i>

95. Небольшой участок ландшафта или здания — это ... в игровой локации
96. Изометрическая проекция позволяет ...
97. Особенность казуальной графики заключается в ...
98. Основной функцией грэйдов построек в игре является ...
99. При размещении объектов в изометрической локации важно учитывать ...
100. Один из видов аксонометрической проекции, где все три оси координат (x, y, z) равноудалены от плоскости проекции, а углы между проекциями этих осей составляют 120 градусов, — это ...
101. В контексте игровых объектов материал, покрывающий поверхность объекта, — это ...
102. Уровни детализации (LODs) в моделях объектов необходимы для ...
103. Расположите этапы создания изометрической локации в правильном порядке:
104. При создании тайлов нужно соблюдать единый стиль и цветовую палитру для ...
105. Установите соответствие терминов и их характеристик:
106. Группе разработчиков необходимо создать фрагмент городской локации для мобильной игры, которая рассчитана на массовую аудиторию и доступна на широком диапазоне устройств, включая старые телефоны. Руководитель проекта настоятельно рекомендовал учесть потребности игроков и минимизировать нагрузку на ресурсы гаджетов.<br/><i>Какая стратегия построения и визуализации локации лучше всего подойдёт для выполнения задания?</i>
107. Спрайт в видеоиграх — это ...
108. Эскизы при проектировании игровых объектов нужны для ...
109. Этап проектирования игровых объектов, который предшествует процессу моделирования — это ...
110. Соотнесите инструменты для работы со спрайтами с их функциями:
111. Атлас спрайтов — это ...
112. Под термином «антиалиасинг» в пиксельной графике понимается ...

113. Назначение техники дизеринга в пиксельной графике состоит в ...
114. Превращение плоского в объемное, искусство обмана зрения, создающее иллюзию глубины и пространства, — это ...
115. Система визуализации, где оси координат расположены равномерно и углы равны 120 градусов, — это ...
116. Неверно, что к способам имитации объема в двумерной графике можно отнести ...
117. Принцип единства в композиции в 2D-графике — это ...
118. Расположите этапы работы с цветом и композицией в двумерной графике в их правильной последовательности:
119. Начинаящий дизайнер, занимающийся разработкой графики для инди-проекта, испытывает трудности с правильным позиционированием персонажей и объектов в игровой среде. Наставник рекомендует ознакомиться с основами композиции и перспективы в видеоиграх. *Что следует предпринять дизайнеру, чтобы грамотно расположить персонажей и объекты в игровой сцене и создать привлекательное визуальное представление?*
120. Компьютерная графика — это ...
121. При адаптации 2D-графики под разные устройства возникает проблема ...
122. Растровая графика отличается от векторной тем, что ...
123. Инструмент, предназначенный преимущественно для работы с векторной графикой, — это ...
124. Термин «лор» в игровой индустрии обозначает ...
125. Спрайты в контексте 2D-графики — это...
126. Совокупность принципов и техник, задающих основные правила, визуальное оформление и ход игрового процесса, — это ... в играх
127. Вид цифрового искусства, в котором изображения формируются из пикселей, — это ...-арт
128. Плоскостное визуальное изображение, представленное на экране компьютера, которое имеет только два измерения: ширину и высоту, — это ... графика
129. Расположите жанры игр в хронологическом порядке появления:
130. Установите соответствие визуальных стилей и их характеристик:

**131.** Команда разработчиков готовит концепцию новой мобильной игры, рассчитывая привлечь максимально широкую аудиторию, включая детей и подростков. Задача - предложить оптимальный визуальный стиль, соответствующий следующим требованиям (см. ниже):

легко реализуемый, не требующий значительных технических ресурсов;  
привлекательный для массового потребителя, способствующий формированию позитивного отношения к игре;  
экономичный в производстве и удобный для дальнейшей поддержки и обновления игры.

Какой визуальный стиль и почему подходит для удовлетворения этих требований?