

1. Как называется минимальный графический элемент, из которого состоит полигональная сетка (Mesh)?
2. Какой тип моделирования оперирует булевыми операциями (объединение, вычитание, пересечение) с простыми формами (кубами, сферами, цилиндрами)?
3. Что означает термин «Топология» в 3D моделировании?
4. Какая проблема возникает, когда нормали полигонов направлены внутрь модели?
5. Как называется процесс добавления деталей на низкополигональную модель путем проецирования информации с высокополигональной?
6. Для чего используется модификатор (или технология) «Subdivision Surface» (Сабдив)?
7. Что такое UV-развертка (UV mapping)?
8. Какой цвет имеет канал «Альфа» (Alpha) в текстуре?
9. Что такое «Риггинг» (Rigging) в 3D анимации?
10. Как называется карта текстуры, имитирующая неровности поверхности за счет обмана освещения (без изменения геометрии)?
11. Какая система координат чаще всего используется для перемещения объектов в 3D сцене (по умолчанию)?
12. Как называется эффект искажения геометрии при наложении текстур без достаточного количества полигонов? (Например, на плече робота при сгибе)
13. В чем разница между NURBS и полигональным моделированием?
14. Что такое «Экструзия» (Extrude)?
15. Какой формат файла является стандартным для обмена 3D сценами между разными пакетами (Maya, Blender, 3ds Max)?
16. Что означает термин «Z-fighting»?
17. Какой рендер-движок использует технологию «Path Tracing» (Трассировка пути) для фотореализма?
18. Для чего используется инструмент «Bevel» (Фаска)?

19. Что такое «Сплайн» (Spline)?
20. Как называется текстура, которая определяет, насколько поверхность отражает свет (зеркальность)?
21. В чем суть принципа PBR (Physically Based Rendering)?
22. Какой инструмент позволяет создать модель, вращая профиль вокруг вертикальной оси (например, ваза или балясина)?
23. Что такое «Retopology»?
24. Как называется эффект, когда края объекта выглядят неровными, «лесенкой», из-за низкого разрешения экрана или рендера?
25. Какая камера в 3D имитирует искажения линз реальных объективов (бочка, подушка)?
26. Для чего используется модификатор «Mirror»?
27. Что такое «Шейдер» (Shader)?
28. Как называется процесс расстановки источников света в сцене для художественной или технической задачи?
29. Что означает термин «Gimbal Lock» (Шарнирный замок) при анимации вращения?
30. Какая текстура отвечает за «шероховатость»: чем светлее пиксель, тем сильнее рассеивается свет?
31. Что такое «Инстанцирование» (Instancing) в 3D?
32. Как называется изображение, хранящее в себе данные о положении объекта в пространстве (RGB = XYZ), используемое в постобработке?
33. Для чего используется инструмент «Knife» (Нож) в полигональном моделировании?
34. Что такое «Полигон с 5 и более сторонами» (N-gon)?
35. Как называется область видимости камеры, обрезающая дальние и ближние объекты для оптимизации?
36. Что означает параметр «Samples» (Семплы) в настройках рендера (например, в Cycles или V-Ray)?
37. Какой алгоритм используется для расчета глобального освещения (отраженный свет от поверхностей)?
38. Для чего нужна карта Ambient Occlusion (AO)?

39. Что происходит с объектом при применении модификатора «Displace» (Дизплейс) на основе текстуры?
40. Как называется принцип анимации, когда поза начала и конца движения задается вручную, а промежуточные кадры рассчитываются программой?
41. Что такое «Шейпинг» (Shape Keys / Blend Shapes)?
42. В чем отличие рендера от вьюпорта (viewport)?
43. Для чего используется формат HDRI (High Dynamic Range Image) в освещении?
44. Что такое «Каркасное моделирование» (Wireframe modeling)?
45. Какая деформация возникает, когда четырехугольный полигон не является плоским (вершины в разных плоскостях)?
46. Что означает понятие «LOD» (Level of Detail) в игровом 3D моделировании?
47. Как называется процесс наложения одного 3D-объекта на другой с записью информации (например, для создания карты нормалей)?
48. Какая клавиша чаще всего используется для бокового (ортографического) вида «Спереди», «Сверху», «Сбоку» в большинстве 3D редакторов?
49. Что такое «Скиннинг» (Skinning)?
50. Как называется эффект, когда изображение на рендере выглядит слишком зернистым из-за недостаточного количества лучей?