



Графическое программирование по технологии Blueprint.sa_UnEn5

- 1 Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
- 2 Как называется нода, которая позволяет задавать значение переменной или свойства объекта?
- 3 Как называется нода, которая позволяет получать значение переменной или свойства объекта?
- 4 Что такое Level Blueprint в Unreal Engine?
- 5 Как связать объект на уровне с переменной в Level Blueprint?
- 6 Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
- 7 Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
- 8 Какие преимущества даёт наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
- 9 Как называется функция, которая позволяет передавать данные между blueprint-классами?
- 10 Что такое Actor Components в Unreal Engine?
- 11 В чём преимущество использования компонентов?
- 12 Что такое Events в Unreal Engine Blueprints?
- 13 Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
- 14 Как называется event, который вызывается при начале игры или уровня?
- 15 Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
- 16 Какой тип события триггера активируется, когда какой-то объект пересекает границу триггера?
- 17 Какой узел нужно использовать в блюпринтах, чтобы создать новый объект на сцене?



- (18) Какой параметр узла Spawn Actor from Class определяет положение и ориентацию создаваемого объекта?
- (19) Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
- (20) Что такое Blackboard в контексте Behavior tree?
- (21) Как связать Blackboard и Behavior Tree с актором, который использует искусственный интеллект в Unreal Engine Blueprints?
- (22) Что такое система Chaos в Unreal Engine?
- (23) Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?
- (24) Какой параметр определяет, насколько сильно симуляция ткани реагирует на гравитацию?
- (25) Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
- (26) Как называется анимационный ассет, который позволяет смешивать разные анимации в зависимости от параметров, таких как скорость или направление движения в Unreal Engine Blueprints?
- (27) Какой инструмент используется для создания и редактирования анимации с помощью кривых и ключевых кадров в Unreal Engine?
- (28) Какой граф используется для создания логики анимации в Animation Blueprint в Unreal Engine?
- (29) Какие типы узлов нужно использовать для создания анимированных материалов в Unreal Engine Blueprints?
- (30) Какой узел используется для создания анимации с помощью шума и случайности в Material Editor?
- (31) Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?