



Игровой уровень и подключение искусственного интеллекта_Unreal Engine_UnC++н-КБ_UnC++н-КБ-242309/28_28-9

- 1 Какие возможности предоставляет инструмент Foliage в Unreal Engine?
- 2 Каким образом можно добавить растительность на ландшафт с помощью инструмента Foliage?
- 3 Как можно настроить распределение растительности на ландшафте с помощью инструмента Foliage?
- 4 Какие типы растительности можно добавить с помощью инструмента Foliage?
- 5 Что такое компоненты в Unreal Engine?
- 6 Что такое материал в Unreal Engine?
- 7 Какие типы коллизий существуют в Unreal Engine?
- 8 Какие инструменты в Unreal Engine позволяют создавать анимацию персонажей?
- 9 Какой объект в Unreal Engine отвечает за управление анимацией персонажа?
- 10 Какие дополнительные возможности предоставляет анимационный граф Unreal Engine?
- 11 Какая система в Unreal Engine позволяет создавать сложные анимационные состояния для персонажей противников?
- 12 Какая система в Unreal Engine позволяет управлять анимациями персонажей противников на основе состояний?
- 13 Какой тип ассета в Unreal Engine позволяет создавать плавные переходы между различными анимациями персонажа?
- 14 Что такое "блending анимаций" в контексте анимирования персонажей?
- 15 Какие основные шаги необходимо выполнить для применения материала к ландшафту в Unreal Engine?



- 16) Какие основные преимущества использования инструмента Foliage для добавления растительности на ландшафт в Unreal Engine?
- 17) Какой базовый класс в Unreal Engine представляет объекты в игровом мире?
- 18) Какие свойства может иметь актор в Unreal Engine?
- 19) Какой язык программирования используется для разработки игр на Unreal Engine?
- 20) Какая система в Unreal Engine отвечает за дерево поведения AI персонажей?
- 21) Какой инструмент позволяет добавлять растительность на ландшафт в Unreal Engine?
- 22) Какой инструмент используется для наполнения уровня и размещения объектов и Actors, созданных ранее, в Unreal Engine?
- 23) Что такое "Actor" в Unreal Engine?
- 24) Что такое "Blueprint" в Unreal Engine?