



Итоговая аттестация Разработчик игр Unreal Engine 5.sa_UnEn5

- 1 Что такое Unreal Engine Blueprint?
- 2 Что такое нода?
- 3 Чем Pawn отличается от Character в Unreal Engine?
- 4 Что такое навигационный меш и для чего он используется в Unreal Engine?
- 5 Какой тип источника света используется для имитации солнца?
- 6 Что такое материал в Unreal Engine?
- 7 Чем отличается Material от Material Instance в Unreal Engine?
- 8 Как добавить актору звук в Unreal Engine?
- 9 Какой инструмент позволяет размещать растительность на уровне с помощью кисти?
- 10 Что такое виджет в Unreal Engine?
- 11 Что такое Niagara в Unreal Engine?
- 12 Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
- 13 Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
- 14 Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
- 15 Что такое Actor Components в Unreal Engine?
- 16 Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
- 17 Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
- 18 Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?



- 19) Что такое система Chaos в Unreal Engine?
- 20) Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?
- 21) Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
- 22) Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?
- 23) За что отвечает нода Delay?
- 24) Как добавить навигационный меш на сцену?
- 25) Как добавить характеристику “здоровье” персонажу?
- 26) Какой компонент необходимо добавить NPC, чтобы он мог обнаруживать игрока в своём поле зрения?
- 27) Какой вариант более корректно реализует функцию автоматического подбирания предмета, когда игрок подходит к нему достаточно близко?
- 28) Как корректно реализовать ускорение бега для персонажа?
- 29) Как реализовать воспроизведение звука при подбории предмета?
- 30) Как более корректно реализовать виджет, отображающий здоровье?
- 31) Как реализовать главное меню игры?

