



Основы разработки и программирования игр.ЦС

- 1 Zoom в редакторе Unreal Engine 4 (UE4) изменяется с помощью сочетания клавиш ...
- 2 В редакторе Unreal Engine 4 камеру на выделенном объекте центрирует клавиша ...
- 3 Чтобы убрать всю инфографику с экрана и посмотреть на сцену «как в игре», нужно нажать клавишу ...
- 4 Чтобы развернуть окно вьюпорта в редакторе Unreal Engine 4 на весь экран, нужно нажать клавишу ...
- 5 В редакторе Unreal Engine 4 список всех объектов уровня отображается во вкладке ...
- 6 Чтобы получить доступ к файлам в редакторе Unreal Engine 4 из директории установки движка ...
- 7 Доступ к файлам проекта в редакторе Unreal Engine 4 можно получить в ...
- 8 Говоря о папках в World Outliner редактора Unreal Engine 4 и о том, зачем они нужны, можно утверждать, что ...
- 9 В редакторе Unreal Engine 4 объекты, которые можно создать в сцене перетаскиванием, содержат такие вкладки, как ...
- 10 Настройки редактора Unreal Engine 4 (UE4) находятся, в частности, в ...
- 11 Zoom в редакторе Unreal Engine 4 (UE4) изменяется с помощью сочетания клавиш ...
- 12 В редакторе Unreal Engine 4 камеру на выделенном объекте центрирует клавиша ...
- 13 Чтобы убрать всю инфографику с экрана и посмотреть на сцену «как в игре», нужно нажать клавишу ...
- 14 Чтобы развернуть окно вьюпорта в редакторе Unreal Engine 4 на весь экран, нужно нажать клавишу ...
- 15 В редакторе Unreal Engine 4 список всех объектов уровня отображается во вкладке ...
- 16 Чтобы получить доступ к файлам в редакторе Unreal Engine 4 из директории установки движка ...





- 17) Доступ к файлам проекта в редакторе Unreal Engine 4 можно получить в ...
- 18) Говоря о папках в World Outliner редактора Unreal Engine 4 и о том, зачем они нужны, можно утверждать, что ...
- 19) В редакторе Unreal Engine 4 объекты, которые можно создать в сцене перетаскиванием, содержат такие вкладки, как ...
- 20) Настройки редактора Unreal Engine 4 (UE4) находятся, в частности, в ...
- 21) За перемещение, вращение и масштабирование отвечают клавиши ...
- 22) Вектор объекта «Вперед» (он же Forward Vector) направлен в сторону оси ...
- 23) Вектор объекта «Влево» (он же обратный вектору Right Vector) направлен в сторону оси ...
- 24) Вектор объекта «Вверх» (он же Up Vector) направлен в сторону оси ...
- 25) Говоря глобальных и локальных координатах, можно утверждать, что ...
- 26) Класс – это ...
- 27) Объект класса – это ...
- 28) Если класс Light наследуется от класса Actor, а класс Actor наследуется от класса Object, то класс Point Light, который является дочерним к классу Light, ...
- 29) Говоря о компонентах и объектах сцены, можно утверждать, что ...
- 30) Говоря о том, могут ли компоненты быть подобъектами любого класса можно утверждать, что ...
- 31) Компоненты нужны для ...
- 32) Ассеты – это ...
- 33) Инструмент, с помощью которого можно просмотреть связи между ассетами, – ...
- 34) Размер Static Mesh asset внутри движка можно изменить параметром Import ...



- 35 Неверно, что для использования в движке на трехмерных объектах подходят размеры текстур ...
- 36 Mir-Mapping – это ...
- 37 Параметр Concurrency в звуках отвечает за ...
- 38 Зациклить звук внутри движка ...
- 39 Attenuation – это ...
- 40 При импорте файлов центральная точка объекта (Pivot) выставляется в ...
- 41 Импортировать видео в проект ...
- 42 Тип смешивания, отвечающий за отображение непрозрачной поверхности, – ...
- 43 Master Material отличается от Material Instance тем, что ...
- 44 Используя ноду ..., можно влиять на повторяемость текстуры внутри материала
- 45 Такие пины материала, как ..., используют исключительно черно-белую информацию с текстур
- 46 Параметр Roughness отвечает за ...
- 47 Нода, которая позволяет смешивать 2 текстуры, – ...
- 48 С помощью ноды ... можно отрегулировать контрастность текстуры
- 49 Нода, которая позволяет визуально увеличить выдавливание поверхности, используя карту высот, – ...
- 50 Неверно, что тип смешивания ... имеет отражения
- 51 На одной 3D-модели ... несколько разных материалов одновременно
- 52 Непрямое освещение – это ...
- 53 Sky Light Bounces регулирует ...



- 54 Говоря про свет и его источники, можно отметить, что ...
- 55 Объект, который отвечает за не прямое освещение сцены, – ...
- 56 Emissive-материалы работают как источники света, если ...
- 57 В ряду требований, которым должна отвечать UV-развертка для карт освещенности, – ...
- 58 Качество освещения сильно зависит от ...
- 59 Параметр, который отвечает за разрешение карты освещенности для конкретного объекта, – ...
- 60 Принцип работы Reflection Captures заключается в ...
- 61 Настройки Screen Space Reflections регулируются в настройках ...
- 62 За составные переменные отвечает тип данных ...
- 63 Составные типы переменных ... в себе компоненты, которые тоже являются составными типами переменных
- 64 Горячая клавиша для быстрого вызова операции Get переменной – это ...
- 65 Горячая клавиша для быстрого вызова операции Set переменной – это ...
- 66 Аналог IF в программировании – это ...
- 67 Перебор в цикле осуществляется, в частности, с помощью ...
- 68 Нода Do N производит следующее действие ...
- 69 За задержку выполнения логики отвечает, в частности, ...
- 70 При вызове Multigate ...
- 71 Для создания Branch используют горячую клавишу ... + клик мыши
- 72 За упорядоченное хранение значений отвечает контейнер ...
- 73 Аналог табличной структуры данных можно увидеть в контейнере ...





- 74 В контейнере ... могут храниться только уникальные значения
- 75 Для получения значения элемента в массиве используется нода ...
- 76 Термином «коллизии» обозначают ...
- 77 Поиск объектов перебором можно, в частности, производить по ...
- 78 Локальные переменные внутри функций ...
- 79 Макрос – это ...
- 80 Линейная интерполяция – это алгоритм по ...
- 81 Плавный переход между значениями чисел можно получить, используя ...
- 82 За перемещение, вращение и масштабирование отвечают клавиши ...
- 83 Вектор объекта «Вперед» (он же Forward Vector) направлен в сторону оси ...
- 84 Вектор объекта «Влево» (он же обратный вектору Right Vector) направлен в сторону оси ...
- 85 Вектор объекта «Вверх» (он же Up Vector) направлен в сторону оси ...
- 86 Говоря глобальных и локальных координатах, можно утверждать, что ...
- 87 Класс – это ...
- 88 Объект класса – это ...
- 89 Если класс Light наследуется от класса Actor, а класс Actor наследуется от класса Object, то класс Point Light, который является дочерним к классу Light, ...
- 90 Говоря о компонентах и объектах сцены, можно утверждать, что ...
- 91 Говоря о том, могут ли компоненты быть подобъектами любого класса можно утверждать, что ...
- 92 Компоненты нужны для ...





- 93) Ассеты – это ...
- 94) Инструмент, с помощью которого можно просмотреть связи между ассетами, – ...
- 95) Размер Static Mesh asset внутри движка можно изменить параметром Import ...
- 96) Неверно, что для использования в движке на трехмерных объектах подходят размеры текстур ...
- 97) Mip-Mapping – это ...
- 98) Параметр Concurrency в звуках отвечает за ...
- 99) Зациклить звук внутри движка ...
- 100) Attenuation – это ...
- 101) При импорте файлов центральная точка объекта (Pivot) выставляется в ...
- 102) Импортировать видео в проект ...
- 103) Тип смешивания, отвечающий за отображение непрозрачной поверхности, – ...
- 104) Master Material отличается от Material Instance тем, что ...
- 105) Используя ноду ..., можно влиять на повторяемость текстуры внутри материала
- 106) Такие пины материала, как ..., используют исключительно черно-белую информацию с текстур
- 107) Параметр Roughness отвечает за ...
- 108) Нода, которая позволяет смешивать 2 текстуры, – ...
- 109) С помощью ноды ... можно отрегулировать контрастность текстуры
- 110) Нода, которая позволяет визуально увеличить выдавливание поверхности, используя карту высот, – ...
- 111) Неверно, что тип смешивания ... имеет отражения





- 112) На одной 3D-модели ... несколько разных материалов одновременно
- 113) Непрямое освещение – это ...
- 114) Sky Light Bounces регулирует ...
- 115) Говоря про свет и его источники, можно отметить, что ...
- 116) Объект, который отвечает за непрямое освещение сцены, – ...
- 117) Emissive-материалы работают как источники света, если ...
- 118) В ряду требований, которым должна отвечать UV-развертка для карт освещенности, – ...
- 119) Качество освещения сильно зависит от ...
- 120) Параметр, который отвечает за разрешение карты освещенности для конкретного объекта, – ...
- 121) Принцип работы Reflection Captures заключается в ...
- 122) Настройки Screen Space Reflections регулируются в настройках ...
- 123) За составные переменные отвечает тип данных ...
- 124) Составные типы переменных ... в себе компоненты, которые тоже являются составными типами переменных
- 125) Горячая клавиша для быстрого вызова операции Get переменной – это ...
- 126) Горячая клавиша для быстрого вызова операции Set переменной – это ...
- 127) Аналог IF в программировании – это ...
- 128) Перебор в цикле осуществляется, в частности, с помощью ...
- 129) Нода Do N производит следующее действие ...
- 130) За задержку выполнения логики отвечает, в частности, ...
- 131) При вызове Multigate ...





- 132) Для создания Branch используют горячую клавишу ... + клик мыши
- 133) За упорядоченное хранение значений отвечает контейнер ...
- 134) Аналог табличной структуры данных можно увидеть в контейнере ...
- 135) В контейнере ... могут храниться только уникальные значения
- 136) Для получения значения элемента в массиве используется нода ...
- 137) Термином «коллизии» обозначают ...
- 138) Поиск объектов перебором можно, в частности, производить по ...
- 139) Локальные переменные внутри функций ...
- 140) Макрос – это ...
- 141) Линейная интерполяция – это алгоритм по ...
- 142) Плавный переход между значениями чисел можно получить, используя ...

