



## Прототипирование и проектирование игр в движках.фип\_БАК\_231124

- 1 Что такое Unreal Engine Blueprint?
- 2 Что такое меш?
- 3 Что такое нода?
- 4 Как создать переменную в Blueprint-классе?
- 5 Чем Pawn отличается от Character в Unreal Engine?
- 6 Что такое Actor и для чего он используется?
- 7 Чем отличается статический меш от скелетного меша в Unreal Engine?
- 8 Что такое Volume в Unreal Engine?
- 9 Что такое навигационный меш и для чего он используется в Unreal Engine?
- 10 Какой тип источника света используется для имитации солнца?
- 11 Что такое материал в Unreal Engine?
- 12 Как создать материал с прозрачностью в Unreal Engine?
- 13 Чем отличается Material от Material Instance в Unreal Engine?
- 14 В каком формате можно импортировать аудиофайлы в Unreal Engine?
- 15 Как добавить актору звук в Unreal Engine?
- 16 Как создать новый ландшафт в Unreal Engine?
- 17 Какая функция используется для перезапуска уровня в Unreal Engine?



- (18) Какой инструмент позволяет размещать растительность на уровне с помощью кисти?
- (19) Что такое виджет в Unreal Engine?
- (20) Что такое Niagara в Unreal Engine?
- (21) Как называется ассет, который содержит информацию о скелете и его костях?
- (22) Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
- (23) Что такое Level Blueprint в Unreal Engine?
- (24) Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
- (25) Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine
- (26) Какие преимущества дает наследование Blueprint-классов в Unreal Engine?
- (27) Как называется функция, которая позволяет передавать данные между blueprint-классами?
- (28) Что такое Actor Components в Unreal Engine?
- (29) Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
- (30) Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
- (31) Какой тип события триггера активируется, когда какой-то объект пересекает границу триггера?
- (32) Какой узел нужно использовать в блюпринтах, чтобы создать новый объект на сцене?
- (33) Какой параметр узла Spawn Actor from Class определяет положение и ориентацию создаваемого объекта?
- (34) Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
- (35) Что такое Blackboard в контексте Behavior tree?
- (36) Что такое система Chaos в Unreal Engine?



- (37) Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?
- (38) Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
- (39) Как называется анимационный ассет, который позволяет смешивать разные анимации в зависимости от параметров, таких как скорость или направление движения в Unreal Engine Blueprints?
- (40) Какой граф используется для создания логики анимации в Animation Blueprint в Unreal Engine?
- (41) Какие типы узлов нужно использовать для создания анимированных материалов в Unreal Engine Blueprints?
- (42) Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?
- (43) Какой набор blueprint-классов необходим для корректного создания NPC?
- (44) Мы сопоставили действие MoveForward с определённой клавишей в настройках проекта. Какое событие нам нужно использовать в Event Graph для определение движения вперёд?
- (45) За что отвечает нода Delay?
- (46) За что отвечает Movement Component у Character?
- (47) Как добавить навигационный меш на сцену?
- (48) За что отвечает выход Delta Seconds события Event Tick?
- (49) Как добавить характеристику “выносливость” персонажу?
- (50) Как добавить характеристику “здоровье” персонажу?
- (51) Какой вариант более корректным способом реализует функцию смерти персонажа, если переменная, отвечающая за здоровье, уже есть?
- (52) Какой компонент необходимо добавить NPC, чтобы он мог обнаруживать игрока в своем поле зрения?
- (53) Какой событие вызывается, когда NPC видит или теряет из виду игрока?



- (54) Какой вариант более корректно реализует функцию автоматического подбиания предмета когда игрока подходит к нему достаточно близко?
- (55) Как корректно реализовать ускорение бега для персонажа?
- (56) Как более корректно реализовать преследование персонажа NPC?
- (57) Как создать ловушку с падающими сферами, которые наносят урон?
- (58) Как сделать так, чтобы при смерти NPC его "тело" падало на пол?
- (59) Как реализовать воспроизведение звука при подбиании предмета?
- (60) Как более корректно реализовать виджет, отображающий здоровье?
- (61) Как реализовать сохранение игры в Unreal Engine Blueprints?
- (62) Как реализовать загрузку ранее сохранённой игры в Unreal Engine Blueprints?
- (63) Как реализовать главное меню игры?
- (64) Что такое Unreal Engine Blueprint?
- (65) Что такое меш?
- (66) Что такое нода?
- (67) Какой тип контроллера используется для управления персонажем с помощью ввода от игрока?
- (68) Чем Pawn отличается от Character в Unreal Engine?
- (69) Чем отличается статический меш от скелетного меша в Unreal Engine?
- (70) Что такое Volume в Unreal Engine?
- (71) Что такое навигационный меш и для чего он используется в Unreal Engine?
- (72) Какой тип источника света используется для имитации солнца?



- (73) Какой тип источника света используется для создания локального освещения, которое исходит из одной точки и распространяется во все стороны?
- (74) Что такое материал в Unreal Engine?
- (75) Чем отличается Material от Material Instance в Unreal Engine?
- (76) В каком формате можно импортировать аудиофайлы в Unreal Engine?
- (77) Как добавить актору звук в Unreal Engine?
- (78) Как создать новый ландшафт в Unreal Engine?
- (79) Какая функция используется для перезапуска уровня в Unreal Engine?
- (80) Какой инструмент позволяет размещать растительность на уровне с помощью кисти?
- (81) Что такое виджет в Unreal Engine?
- (82) Что такое Niagara в Unreal Engine?
- (83) Как называется ассет, который содержит информацию о скелете и его костях?
- (84) На что влияет масса объектов в Unreal Engine?
- (85) Как называется нода, которая позволяет проверять условие и выбирать один из двух вариантов действий?
- (86) Как называется нода, которая позволяет задавать значение переменной или свойства объекта?
- (87) Как называется нода, которая позволяет получать значение переменной или свойства объекта?
- (88) Что такое Level Blueprint в Unreal Engine?
- (89) Что такое Blueprint-классы в Unreal Engine?
- (90) Что такое наследование Blueprint-классов в Unreal Engine
- (91) Как называется функция, которая позволяет передавать данные между blueprint-классами?



- (92) Что такое Actor Components в Unreal Engine?
- (93) Что такое Event Dispatcher в Unreal Engine?
- (94) Как называется event, который вызывается при начале игры или уровня?
- (95) Что такое триггеры в Unreal Engine Blueprints?
- (96) Какой узел нужно использовать в блюпринтах, чтобы создать новый объект на сцене?
- (97) Что такое Behavior Tree в Unreal Engine?
- (98) Что такое Blackboard в контексте Behavior tree?
- (99) Что такое система Chaos в Unreal Engine?
- (100) Какой инструмент используется для создания и редактирования симуляции ткани в Unreal Engine?
- (101) Как называется система, которая позволяет создавать сложные анимационные переходы и логику в Unreal Engine Blueprints?
- (102) Как называется анимационный ассет, который позволяет смешивать разные анимации в зависимости от параметров, таких как скорость или направление движения в Unreal Engine Blueprints?
- (103) Какие типы узлов нужно использовать для создания анимированных материалов в Unreal Engine Blueprints?
- (104) Что такое LOD (Level of Detail) в Unreal Engine?
- (105) Какой набор blueprint-классов необходим для корректного создания NPC?
- (106) Какой класс отвечает за появление игрока в конкретной точке сцены?
- (107) Мы сопоставили действие MoveForward с определённой клавишей в настройках проекта. Какое событие нам нужно использовать в Event Graph для определение движения вперёд?
- (108) За что отвечает нода Delay?
- (109) Как добавить навигационный меш на сцену?



- (110) Как добавить характеристику “здоровье” персонажу?
- (111) Как добавить персонажу возможность совершать прыжок?
- (112) Какой вариант более корректным способом реализует функцию смерти персонажа, если переменная, отвечающая за здоровье, уже есть?
- (113) Какой компонент необходимо добавить NPC, чтобы он мог обнаруживать игрока в своем поле зрения?
- (114) Какой параметр определяет угол обзора NPC?
- (115) Какое событие вызывается, когда NPC видит или теряет из виду игрока?
- (116) Какой вариант более корректно реализует функцию автоматического подбиания предмета когда игрока подходит к нему достаточно близко?
- (117) Как корректно реализовать ускорение бега для персонажа?
- (118) Как корректно реализовать выпадение предметов из NPC после его смерти?
- (119) Как более корректно реализовать преследование персонажа NPC?
- (120) Как сделать так, чтобы при смерти NPC его "тело" падало на пол?
- (121) Как реализовать воспроизведение звука при подбиании предмета?
- (122) Как реализовать сохранение игры в Unreal Engine Blueprints?
- (123) Как реализовать постановку игры на паузу?
- (124) Как реализовать главное меню игры?